Tot.403

地平线 期待黎明、生化危机7、最终幻想15等大作第一手现场试玩奉上

游戏机实用技术

UGT.ME

-攻略透解-

女神异闻录 5

职业进化足球2017

核心重铸

176页特刊

东京游戏展白皮书

TGS 2016完全报道+出展厂商现状报告

TOKYO GAME SHOW 2016

ULTRA CONSOLE GAME

2016.10A 定价：RMB 22.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 热血最强 神秘海域2 纵横贼道 重制版 邪道最速攻略

买买买23期 奥创的完全体现身！

TGS 2016 缤纷展台秀

TGS 2016 现场试玩 GT赛车 竞速 | 地平线 期待黎明 | 仁王 | 铁拳7



Gamehalo高清光盘+女神异闻录20周年纪念画册

游戏机实用技术 2016年第19期 Tot.403

[特刊钜献]东京游戏展白皮书[攻略透解]女神异闻录5・核心重铸・职业进化足球2017



TV GAME半月刊
2016.10A
总第403期

COVER STAFF
封面用图：女神异闻录5
封面设计：anubis

健康游戏忠告

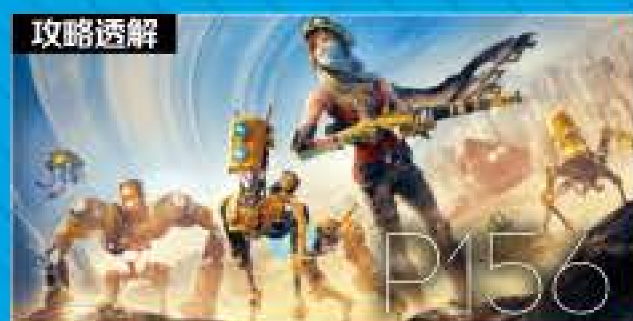
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



特快专递 P123
NBA 2K17



攻略透解 P134
女神异闻录5



攻略透解 P156
核心重铸



免费游戏天国 P162
反叛星系

CONTENTS

特刊钜献



新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

读编交流 EDITORS & GODS

郑重声明

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。



主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敬家庄邮局99号信箱[730000]
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年10月1日
定　　价：人民币22.00元

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

PS4

PS3

PSV

Xbox One



《买买买》23期——奥创的完全体现身！火爆来袭！
还有《最上游》《游戏黄金眼》等更多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录



土豆视频



B站



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

神秘海域2 纵横贼道 重制版

邪道最速攻略

特别收录

买买买23期
奥创的完全体现身！

TGS 2016 缤纷展台秀

TGS 2016 现场试玩
GT赛车 竞速
地平线 期待黎明
仁王
铁拳7

新作影像集锦

最终幻想 15
王国之心 2.8 终章序幕
重力异想世界 2
地平线 期待黎明
剑风传奇无双 | 夏日课堂
生化危机 7 | 铁拳 7
全明星无双 | 沙加 猩红恩典
最后的守护者 | 高达 VS（新作）
初音未来 VR 未来演唱会
尼尔 人造人
新枪弹辩驳 V3
大家自相残杀的新学期

ENDING SONG

PS4 新主机、新作串烧广告

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①女神异闻录5	Atlus ②	角色扮演 ③
④多机种	⑤ersona5	⑥ 日版
	2016年9月15日 ⑦	本地1人 ⑧	对应年龄：12岁以上 ⑨
	售价为PS4/PS3：8800日元 ⑩		

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________

TOKYO GAME SHOW 2016

TGS 2016完全报道
+出展厂商现状报告

剖析2015年日本主机游戏市场规模与新型IP之路

文：初心者

日本的游戏市场正在持续膨胀，在2015年，包括在线平台在内的市场规模达到13591亿日元，同比增长了14%。从数字上看，其规模已经直逼出版和音乐行业。而作为一个成熟的产业和一种年轻的文化，游戏业在日本国内的影响力无疑也在变大。近年来除了传统的主机——家用机和掌机游戏之外，还有随着智能手机和平板设备的席卷而诞生的游戏应用（APP），2016年更是众望所归的“VR”元年。在TGS 2016这一日本游戏业界最大盛事之际，本文将带您回顾2015年日本主机游戏业界的市场动向，并以此为基础对未来的趋势进行探讨。

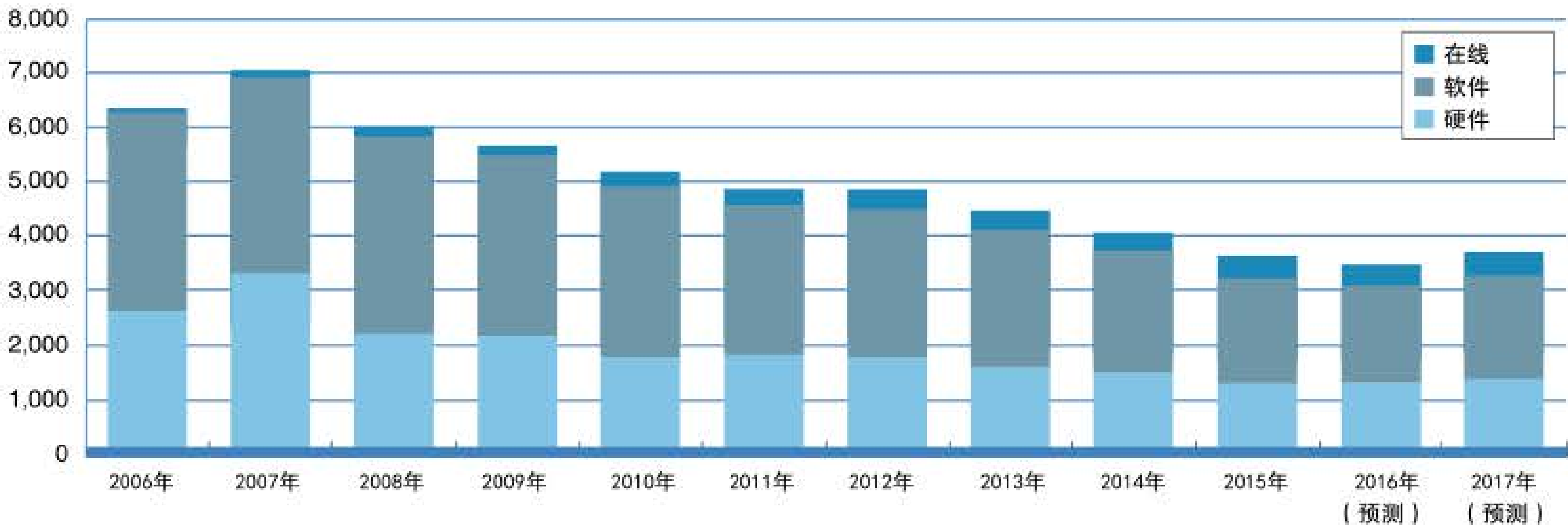
主机游戏市场规模持续缩小

2015年日本的主机游戏市场规模（硬件和软件合计）为3601.7亿日元，相当于2014年的89.2%。其中硬件市场规模为1300.5亿日元，同比减少8.5%，实体店铺软件市场规模为1909.1亿日元，同比减少15.7%。而下载及免费游戏（F2P）等网络销售渠道的市场规模则是达到了392亿日元，同比增长11%。与其他产业类似，通过互联网进行销售和提供服务的模式在游戏业界也进一步普及开来，但是店铺的实体销售并没有因此而完全没落。在2007年，总体市场规模达到了全盛期的7033.9亿日元，虽然由此来看，在不到十年的时间内几乎缩小了一半，但是在此之前的市场规模长期处于4000亿日元的水平呈现上下浮动，因此也可以认为是市场泡沫和随后泡沫破裂所导致的持续影响。

日本主机游戏市场十年走势

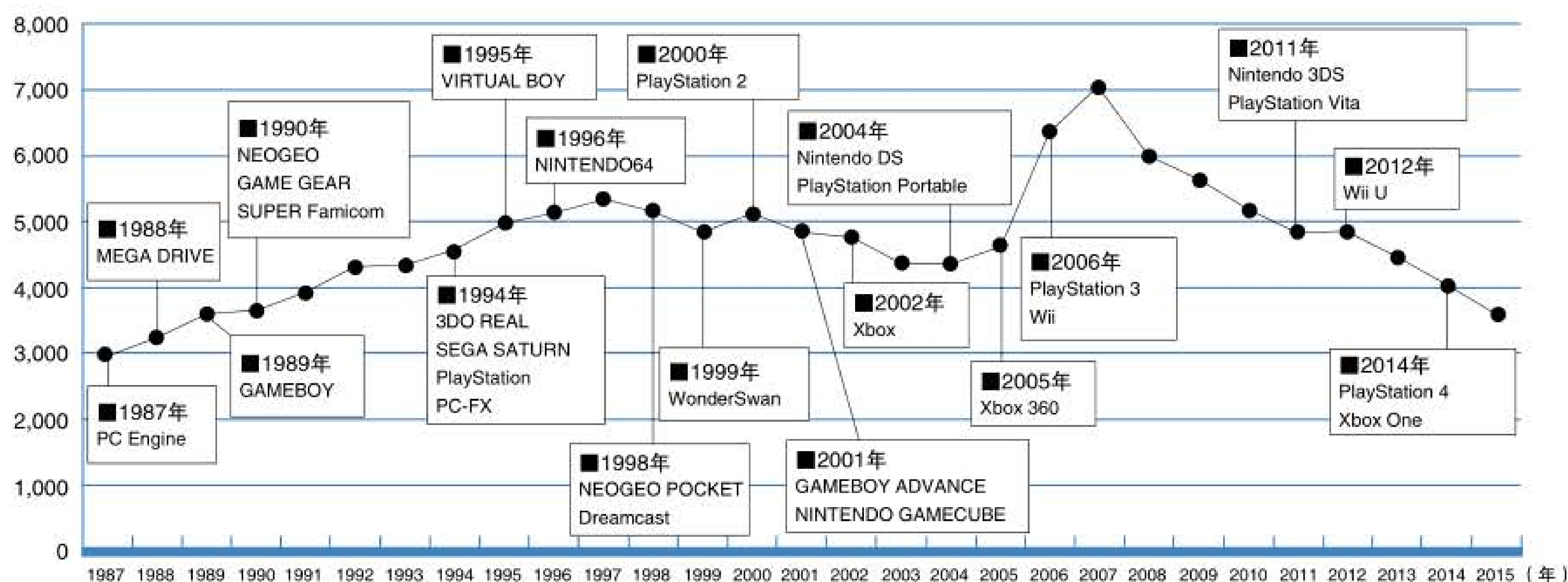
统计期间：2005年12月26日~2015年12月27日

单位：亿日元



1987~2015年 日本主机游戏市场规模推移（硬件+软件）

统计期间：1986年12月29日~2015年12月27日　　单位：亿日元



纵观日本的主机游戏市场发展历史，上世代主机 X360、Wii 和 PS3 成功地将市场规模推到了巅峰。而从近十年的统计数据来看，日本主机游戏市场整体上呈现了逐年递减的趋势。但随着网络技术的进化和网络服务在消费群体中的普及，依赖网络的软件市场份额保持了持续的上升。由于今年末到明年初将有 PS4 新机型和 PS4 Pro，以及预计在明年 3 月发售的“NX”新主机带来的新需求，而 PS4 游戏阵容方面如无意外也会在 2017 年出现真正的大作连发，因此明年的日本主机游戏市场规模走势有望可以触底回弹。

日本游戏市场成绩（硬件）

同比 2014 年的销售数据，从数量上看 2015 年日本国内的硬件市场缩减了 16.3%。占据年内 40.7% 硬件销量份额的 3DS 继续扮演着牵引者的角色，在发售 5 年后，2015 年内的销量为 219 万台。其中新机型 N3DS 系列卖出 196.9 万台，占了该平台总销量的绝大部分。而对手 PSV 方面，则是卖出了 95.9 万台，比前年降低 16.5%。家用机方面，正处于起跑加速期的 PS4 以 120.5 万台的销量占据 22.4% 的比重，从销售收入来看，更是以 34.3% 的市场份额取得了所有硬件销量总榜的首位，因此可以期待 PS4 在 2016 年的重磅日式游戏助推下实现明显的增长。而任天堂的 Wii U 虽然已到末期，却也凭借达成百万销量的《油彩军团》显著增长，在 2015 年内的销量为 82 万台。

具体到各个表现较为突出的机种，N3DS LL 销量大幅增长了 82.5%，Wii U 增长了 35.6%，增长数排在第三的则是 PS4 的 30.2%。至于上世代的几款硬件则是全部大幅下滑，出现的这一空缺未能被本世代的硬件销量填补，而这也是去年日本硬件市场总体缩减的主要原因。尽管由于 PS4 较高的单价将硬件市场的总体销售金额维持在了相当于去年 91.5% 的水平，但是想要在日本市场显著扩大硬件方面的规模，恐怕还需要靠即将投入的新机种来进行刺激。

■2015年 硬件销售数量

统计期间：2014年12月29日~2015年12月27日　　单位：台

硬件	2015年全年	同比去年
3DS	127,594	24.9%
3DS LL	93,381	6.5%
N3DS	413,719	119.2%
N3DS LL	1,555,206	182.5%
PSV	932,488	86.2%
PSV TV	26,854	40.7%
Wii U	820,304	135.6%
PS4	1,205,163	130.2%
XOne	18,093	39.4%
PS3	188,207	41.8%
合计	**5,381,009**	**83.7%**

■2015年 硬件市场规模

统计期间：2014年12月29日~2015年12月27日　　单位：百万日元

硬件	2015年全年	同比去年
3DS	1,743.4	24.8%
3DS LL	1,632.1	6.4%
N3DS	6,405.2	120.8%
N3DS LL	28,245.1	180.4%
PSV	17,054.4	85.9%
PSV TV	318.2	43.3%
Wii U	24,677.8	141.3%
PS4	44,618.2	122.1%
XOne	713.4	35.9%
PS3	4,645.3	43.4%
合计	**130,053.1**	**91.5%**

日本游戏市场成绩（软件）

游戏软件方面，2015年日本市场的软件销售量相当于2014年的81.3%，比前年降幅扩大。虽然日本市场环境对原创IP依然相对严峻，但在15年内还是诞生了《油彩军团》（106.5万套销量）和《血源诅咒》（21万套销量）这两个出类拔萃的新IP。

3DS平台上的游戏占据的市场销量份额为50.3%，可以说依然是日本主机游戏市场的核心，其中成功卖出100万套的3DS游戏在2014年有5款，到了2015年则是减少为4款。按平台来看，3DS的游戏销量同比大跌四分之一，PS4的游戏销量则是翻了一倍，Wii U的市场规模在近两年的强作带动下也明显扩大。尽管如此，以上世代PS3等主机为首的游戏销量大幅减退，还是导致了软件市场的停滞和总体规模的缩减。由于新旧世代的交接加速，对于2016年的软件市场表现，可以预期这一部分将会更加显著地逐年缩小70%以上，并且在2017年基本被本世代所取代。

具体到游戏销量榜单，在前15位中任天堂的3DS平台就占了三分之二，前30位中更是接近一半。《怪物猎人X》是惟一达成了双百万销量、当之无愧的霸主。而在年内发售，进入了百万殿堂的作品还有《妖怪手表破坏者》、《动物之森 欢乐家装设计师》和《油彩军团》。另外值得一提的是，排在第五位的《勇者斗恶龙Ⅶ》由于跨到了3DS，在2015年的跨平台游戏销量榜单也夺得了首位。

■2015年 软件销售数量

统计期间：2014年12月29日-2015年12月27日　　单位：套

平台	2015年全年	同比去年
3DS	17,473,523	75.0%
PSV	4,522,174	94.3%
NDS	25,688	32.3%
PSP	126,563	16.5%
Wii U	3,603,613	107.6%
PS4	4,789,363	201.9%
XOne	94,918	66.1%
Wii	212,755	54.3%
PS3	3,884,947	52.5%
X360	9,748	7.6%
合计	**34,743,292**	**81.3%**

■2015年 软件市场规模

统计期间：2014年12月29日-2015年12月27日　　单位：百万日元

平台	2015年全年	同比去年
3DS	83,068.5	76.1%
PSV	25,951.5	90.1%
NDS	75.4	26.4%
PSP	792.3	22.3%
Wii U	19,572.7	114.7%
PS4	34,028.9	230.9%
XOne	657.3	67.7%
Wii	860.5	44.9%
PS3	25,855.4	52.5%
X360	49.4	7.1%
合计	**190,911.9**	**84.3%**

■2015年 游戏软件销量排行TOP15

排名	平台	游戏名	发行商	年内销量
1	3DS	怪物猎人X	Capcom	2,441,977
2	3DS	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队	Level-5	1,965,202
3	3DS	动物之森 欢乐家装设计师	Nintendo	1,282,880
4	Wii U	Splatoon（油彩军团）	Nintendo	1,064,897
5	3DS	勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	864,865
6	PS4/PS3	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	Square Enix	782,135
7	Wii U	超级马里奥制造	Nintendo	674,194
8	PS4/PS3/XOne	潜龙谍影V 幻痛	Konami	658,435
9	3DS	怪物弹珠	mixi	636,709
10	3DS	妖怪手表2 真打	Level-5	625,223
11	3DS	节奏天国 精选+	Nintendo	607,343
12	3DS	火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国	Nintendo	538,669
13	PSV	我的世界 PSV版	SCEJA	478,478
14	3DS	精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石	Pokemon	457,879
15	3DS	塞尔达传说 梅祖拉的假面3D	Nintendo	448,258

游戏应用急速成长 4倍于主机游戏市场规模

日本主机硬件的市场规模在2015年继续缩小，与发售已有五年之久的任天堂掌上游戏机——3DS的销售速度减退不无关系，而任天堂的家用机Wii U和索尼的PlayStation 4虽有增长，却并不足以填补3DS空出来的份额。相对于智能手机和PC等游戏设备所提供的游戏软件，尤其是F2P游戏而言，游戏机这种娱乐载体及其内容的"差异化"正在日益减少。但同时这也反映了日本市场亟待一个契机，去催生消费者对游戏机再次产生新的需求。

另一方面，主机游戏软件的总体市场规模达到了2301.1亿日元，为去年的87.9%（含实体店铺和网络销售）。对比之下，游戏应用（手游）市场的规模同比增长了29.8%，高达9283亿日元，是主机游戏的4倍之多。从游戏机发展起来的一些著名品牌虽然也有在手游平台推出游戏，但是老玩家的注意力并没有完全被转移。尽管如此，想要在短时间内填补两者的销售额之差，恐怕也已非易事。

■2015年 日本游戏厂商TOP30（软件销量）

在其他厂商排名普遍下滑的情况下，任天堂连续18年占据首位，在软件市场的份额提升了4.7%；第二名BNEI销量下降，但份额提升2.1%，发售的游戏数目达到152款之多；mixi以《怪物弹珠》首次跻身榜单，排在第11名。（同比2014年软件销量）

排名	升降	发行商	份额	游戏数量
1	–	Nintendo	24.3%	93
2	▲	BNEI	13.4%	152
3	▲	Capcom	10.4%	60
4	▲	Square Enix	8.5%	81
5	▼	Level-5	8.0%	8
6	▲	SCEJA	3.9%	43
7	–	Konami	3.6%	30
8	▲	Koei Tecmo	2.6%	90
9	–	SEGA	2.6%	55
10	▼	Pokemon	2.4%	9
11	–	mixi	1.8%	1
12	▼	EA	1.5%	38
13	▲	Spike Chunsoft	1.4%	32
14	▲	Marvelous	1.2%	21
15	▲	GungHo	1.0%	2
16	▼	Atlus	1.0%	18

排名	升降	发行商	份额	游戏数量
17	▼	Ubisoft	0.9%	37
18	▲	Warner Bros. Japan	0.9%	25
19	▲	FuRyu	0.8%	16
20	▲	Nippon Columbia	0.7%	13
21	▲	5pb.	0.6%	22
22	▼	Rockstar	0.6%	9

排名	升降	发行商	份额	游戏数量
23	–	Idea Factory	0.6%	32
24	▼	Compile Heart	0.6%	14
25	▲	D3 Publisher	0.6%	20
26	▼	角川Games	0.6%	23
27	▼	Bethesda	0.6%	13
28	▼	日本Falcom	0.4%	8
29	–	日本一	0.4%	15
30	▲	T-ARTS	0.4%	4

■各发行商年内销量TOP3

本期特刊将为您详细呈现上表TOP10以内并且在TGS出展的各大厂商的现状和点评。因此排在11~20位的部分厂商将在这里简单归纳。看看他们在去年的游戏销量如何吧！

●EA：知名电影的牵引效应

排名	平台	游戏名	年内销量
1	PS4	星球大战 战场前线	162,325
2	PS4	Battlefield 强硬路线	112,493
3	PS3	Battlefield 强硬路线	61,530

●Ubisoft：专注引进家用机大作

排名	平台	游戏名	年内销量
1	PS4	孤岛惊魂4	66,794
2	PS4	刺客信条 枭雄	59,069
3	PS3	孤岛惊魂4	56,961

●Spike Chunsoft：成功代理发行世界级年度游戏

排名	平台	游戏名	年内销量
1	PS4	巫师3 狂猎	145,856
2	3DS	进击的巨人 人类最后之翼	62,892
3	3DS	喧哗番长6 魂与血	48,792

●Warner Bros. Japan：蝙蝠侠战绩不俗

排名	平台	游戏名	年内销量
1	PS4	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	80,323
2	PS4	泯灭之光	61,969
3	PS4	疯狂麦克斯	26,342

●Marvelous：特立独行 另辟蹊径

排名	平台	游戏名	年内销量
1	3DS	波波罗克洛伊斯牧场物语	74,910
2	PSV	闪乱神乐 少女们的选择	71,548
3	PSV	女武神驱动 比丘尼	50,832

●FuRyu：原创及改编游戏瞩目

排名	平台	游戏名	年内销量
1	3DS	遗产传奇	74,363
2	3DS	未来卡片 战斗伙伴 友情的爆热之战	38,925
3	3DS	哆啦A梦 大雄的宇宙英雄记	33,695

●GungHo：强强联手智取一席

排名	平台	游戏名	年内销量
1	3DS	智龙迷城超级马里奥兄弟版	325,611
2	3DS	智龙迷城Z	23,936
–	–	–	–

●Nippon Columbia：主打低龄向3DS游戏

排名	平台	游戏名	年内销量
1	3DS	角落生物的生活 开店了	80,617
2	3DS	角落生物的生活 这里让人好安心	60,374
3	3DS	脸蛋酱 软捏大冒险	18,213

手游市场缘何疯涨？



提到2015年日本游戏应用市场扩大的原因，就不得不说《怪物弹珠》。这款手游由日本mixi株式会社开发和运营，根据财报统计显示，其娱乐事业部门的营收仅在2015年就超过了1800亿日元。而曾经为日本营收第一的手游《智龙迷城》虽然势头不及前年，但是也保持了远超1000亿日元的销售额。

除此之外，在2015下半年，日本手游市场榜单前列还出现了《Fate/Grand Order》和《偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台》等有力的竞争者。前年登场的《碧蓝幻想》和《实况力量职业棒球》在进入2015年之后的营收也大幅上升。新兴企业和老牌企业，甚至是其他领域的企业参加，使得手游市场的竞争日益白热化。

伴随着压倒性的高速成长，日本的手游市场也在2015年趋于成熟化。在日本，智能手机的普及使得硬件销售的增长速度急剧下降。而在销量榜上领跑的应用与一年前相差不大，能够通过获得新的消费者，从而推动对硬件的需求的游戏作品更是凤毛麟角。因此手游市场在规模已经接近一万亿日元的情况下，要在2016年实现超过10%的增长，恐怕只能寄希望于有实力长期维持在榜首的超大作诞生了。

另外值得一提的是，在2015年末到2016年初期间，以《碧蓝幻想》卷入"70万日元课金不出货"的事件为开端，日本社会掀起了一场针对社交游戏疯狂吸金的口诛笔伐和对"课金限制"必要性的议论，而通信兼手游应用厂商LINE也被质疑触犯《资金结算法》关于通货认定的规定，而受到了日本金融厅的调查。从这些不安定因素来看，日本的游戏应用市场虽然如日中天，但是也难以断言其未来将一片光明。

虚拟现实接力 手游之后的蓝海？

毫无疑问，智能设备催生的游戏应用已然形成了日本游戏市场的一片红海。那么下一个可能成长为巨大市场的产品会是什么？"VR（虚拟现实）"恐怕是我们能够想到的第一个领跑者。

目前在日本已经有三星推出的 Gear VR、Oculus VR 公司研发的 Rift，以及 HTC 的 Vive 等各式各样的虚拟现实产品。但是最受业界期待的，反而是有可能后发制人的 PlayStation VR（PS VR）。

日本的头戴式显示（HMD）设备市场在以往就有索尼和爱普生（Epson）等企业在不断地探索。而随着硬件性能的提高和成本的大幅下降，以虚拟现实为卖点，面向消费级市场的 HMD 终于也迎来了广泛普及的可能性。

在虚拟现实这一领域，日本游戏厂商比起其他国家的同行似乎表现得更为积极。它们不仅为各种 VR 平台提供游戏内容，而且在探索 VR 应用的可能性方面大开脑洞。像是 BNEI、Capcom、Square Enix 和 Koei Tecmo 都已经披露了对应 PSVR 的游戏内容或者试验作品，甚至还有《生化危机 7》这样的重量级新作全力投入 VR 领域。而在 APP 系企业当中，像是 Colopl、gumi 等新兴企业也启动了内部研发计划或是成立了专项研究基金。与此相对的是采取谨慎观望姿态的欧美企业，虽然也有收购了 Oculus 的 Facebook 以及 Netflix 等公司为 VR 提供各种软件或服务，但是诸如 Activision Blizzard 和 EA 这样的游戏业巨头，却普遍晚于日本游戏厂商亮出它们的 VR 计划。

从技术层面来说，紧随 VR 浪潮的还有 AR（增强现实）、SR（代替现实）和 MR（混合实境）。正如 Kojima Productions 创始人小岛秀夫和 Capcom 会长辻本宪三经常提到的那样，一旦在先端技术上起跑太慢出现脱节，想要再次追赶上去就会变得非常困难，而成本也会居高不下。因此就目前来看，虽然 VR 的普及速度还是个未知数，但是率先起跑的日本游戏企业也许就能抓住良机，在本土以外的市场掌握霸权。



▲万代南梦宫娱乐的VR ZONE计划"Project i Can"结合了实境设施和VR技术，最近的一个项目以高达为主题。

继续巩固日本市场地位的3DS

尽管智能手机和 VR 的话题极其火热，却也没有让 2015 年的主机游戏变得黯然失色。在日本国内，占据了主机游戏市场将近一半份额的 3DS，凭借《怪物猎人 X》、《妖怪手表破坏者 赤猫团／白犬队》和《动物之森 欢乐家装设计师》这三款百万级作品巩固了市场地位。其中《怪物猎人 X》将系列逐渐僵化的套路打破，这种新鲜感也成功地让玩家们买账，销量超越了先前的《怪物猎人 4G》。而 Capcom 对市场营销也不遗余力，积极举办了"MH 庆典"等各种线下活动，在竞争并不算太激烈的 2015 年末商战发挥了应有的效果。

此外，由 Level-5 制作和发行，以低龄层为中心获得了巨大支持的《妖怪手表》依然表现出色，而在 2016 年 7 月发售的续作《妖怪手表 3》即便在销售速度上略逊一筹，也同样毫无悬念地突破了百万销量。前文提到的大热手游《怪物弹珠》也推出了 3DS 版，在品牌效应的作用下，成为了 3DS 百万级游戏阵容的新成员，因此在 2015 年里，这个平台的地位也变得更加难以动摇。

但是另一方面，任天堂通过推出加强版机型 N3DS 刺激规模增长的收效甚微。即便消费者对该平台的注意力已经由老版 3DS 转移到了新版 N3DS，整体 4 个机型的销量锐减 30.5%，市场规模并未扩大，反而减少 28.9% 也是不争的事实。由此可以窥见，在主机游戏市场是否应该采取"改良型主机"的策略，依旧是值得斟酌的艰难课题。

■2015年 3DS游戏销量TOP5

第1位	怪物猎人X
第2位	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队
第3位	动物之森 欢乐家装设计师
第4位	勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主
第5位	怪物弹珠

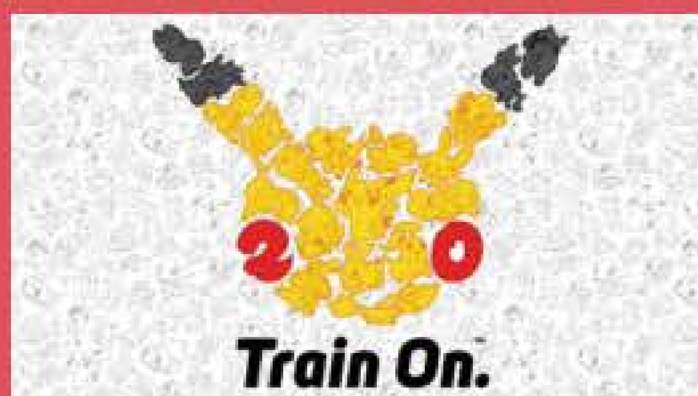
■2015年 各发行商软件销量份额（3DS）

排名	发行商	份额
1	Nintendo	29.7%
2	Capcom	17.5%
3	Level-5	15.7%
4	BNEI	8.8%
5	Square Enix	7.6%
6	Pokemon	4.7%
7	mixi	3.6%
8	GungHo	2.0%
9	SEGA	1.4%
10	Nippon Columbia	1.3%
-	其他	7.6%

■2015年 游戏销量TOP5（Pokemon）

排名	平台	游戏名	年内销量
1	3DS	精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石	457,879
2	3DS	宝可梦超不可思议的迷宫	290,190
3	3DS	大家的宝可梦大乱斗	40,485
4	3DS	精灵宝可梦 X/Y	25,301
5	3DS	宝可梦战斗方块（下载卡版）	6,560

历年为 3DS 贡献巨大的 Pokemon Company，在 2015 年由于正统续作的缺失而销量大幅下滑，并且在 TOP30 的厂商榜中大跌了 5 位。在推出了新作《宝可梦超不可思议的迷宫》的这一年里，却反而被长卖的旧作《Ω 红宝石／α 蓝宝石》抢下了首位。不过到了 2016 年，随着焕然一新的正统续作，20 周年纪念作品《精灵宝可梦 太阳／月亮》在年底发售，乃至手游《精灵宝可梦 GO》席卷全球，这家公司必然会再次震撼日本游戏市场。



◀宝可梦20周年，Pokemon Company为日本乃至全球训练家准备了大量的惊喜。

■2015年 游戏销量TOP5（Level-5）

排名	平台	游戏名	年内销量
1	3DS	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队	1,965,202
2	3DS	妖怪手表2 真打	625,223
3	3DS	妖怪手表2 元祖/本家	119,680
4	Wii U	妖怪手表舞蹈 舞力全开 特别版	26,677
5	3DS	妖怪手表	17,397

Level-5 近年几乎是单凭《妖怪手表》一个 IP 就做得风生水起，而 2015 年的主力平台也是 3DS，占了该公司 99% 的软件销量份额。就连《妖怪手表破坏者》这种从正传脱胎而来的游戏，也能顺势一举冲到日本游戏销量榜的第二位。然而今年的续作《妖怪手表 3》相对于前作，销售速度已经明显减缓。或许正因为预见了这一点，过于依赖单个平台的潜在危机感促使



Level-5 重新回归了包括智能设备在内的多平台发展路线，比如未来将在 PS4 平台推出的《二之国》新作以及跨平台的《百万吨级武藏》。



▲Level-5在今年的新作发布会上，向我们介绍了即将到来的“New Heroes”。

而公司在不断发掘新 IP 和延续跨媒体发展模式的过程中，还重拾起了《雷顿教授》和《闪电十一人》等以往曾经辉煌，但在过度消耗品牌价值之后长期陷入了沉寂的老 IP。采取新策略的 Level-5，有望在明年向我们展示一个全新的面貌。

从《油彩军团》爆红折射的日式IP成长新路

尽管远远不及上世代的 Wii，任天堂的 Wii U 在日本软件市场还是绽放了独特的光彩。在该平台上，2015 年 5 月发售的《油彩军团》于年底突破了 100 万套销量，而 9 月的《超级马里奥制造》在发售 3 个月内就卖出了 67.4 万套。特别是《油彩军团》，作为一个全新的 IP，而且还是日本国内罕见能够获得成功的游戏类型（动作射击），任天堂采取了利用社交平台、网络视频和直播等新媒体积极地进行传播，并且通过举办线下大型比赛“Splatoon 甲子园”和游戏内虚拟偶像的全息演唱会，为游戏的销量增长推波助澜。而游戏本身也以特别的庆典活动向玩家提供了自发宣传和议论的话题，这与任天堂向来传统的游戏大作营销方式截然不同，可以说是一个以周全的战术和战略主动出击，塑造百万级 IP 的成功案例，当中的价值不可小觑。

我们不妨回忆一下 N64 时代的初代《动物之森》，其首周销量仅有 3.6 万套（累计 21.4 万套），可以说是并不起眼的作品。但当时游戏的休闲感和没有通关概念的非主流玩法为人所津津乐道，在口碑效应的影响下逐渐供不应求。在出现了进一步大卖的势头时，却由于处于平台末期面临换代而告一段落。之后直到 NDS 的《来吧 动物之森》登场，终于以



▲任天堂对《油彩军团》采用了别开生面的运营模式，粉丝群体也因为游戏的高素质而热烈响应，最终造就了首个在日本大获成功的TPS游戏。在2017年“Splatoon甲子园”比赛将举行第二届，那么续作也差不多可以顺势公布了吧！

超过 500 万套的累计销量成为了任天堂的一个王牌游戏系列，类似的例子还有《节奏天国》等深受粉丝追捧的系列。从《油彩军团》的成功来看，即便在交流沟通手段发生了极大改变的今天，这种由粉丝自发形成热潮，并以此为契机，让全新的 IP 获得爆发性成长的可能性在日本却依旧存在。

变化莫测的任天堂

持续 18 年稳居主机游戏软件市场销量榜首位的任天堂，在去年贡献了两款突破百万销量的游戏，另外还有三款超过了 50 万套的销量。不过，去年的新作有不少是采取了“旧瓶新酒”的方式来缩短研发周期和节约成本，比如首位的 3DS 游戏《动物之森 欢乐家装设计师》。借助品牌的号召力所带来的销量固然证明了其成功之处，但是这种略显诚意不足的新作，实质上也是在次世代主机（NX）蓄势待发的期间为 3DS/Wii U 续命的权宜之计。但是另一方面，今年秋季任天堂也展示了另一种可能性，也就是将 Wii U 游戏移植到 3DS 的几款“新作”，从中不难看出，未来任天堂很可能将贯彻“一次开发、全平台受益”的策略。

▶《动物之森》迟迟不肯公布高清版新作，粉丝们却被喂了一个amiibo卡片版、一个amiibo玩偶版以及一个延期到明年的手游版……



日本游戏产业的现在与未来

剖析 2015 年日本主机游戏市场规模

■2015年 游戏销量TOP10（任天堂）

排名	平台	游戏名	年内销量
1	3DS	动物之森 欢乐家装设计师	1,282,880
2	Wii U	Splatoon（油彩军团）	1,064,897
3	Wii U	超级马里奥制造	674,194
4	3DS	节奏天国 精选+	607,343
5	3DS	火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国	538,669
6	3DS	塞尔达传说 梅祖拉的假面3D	448,258
7	3DS	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	347,455
8	Wii U	马里奥赛车8	328,972
9	Wii U	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	224,920
10	3DS	女生风格3 绚丽装扮	218,490

虽说《油彩军团》奇迹般地刺激了Wii U的市场活力，而且凭借《超级马里奥制造》等同捆游戏的主机套装屡试不爽地畅销，乃至让Wii U出现了断货的现象，但是除了Square Enix的在线游戏《勇者斗恶龙X》和BNEI几作《太鼓达人》之外，几乎就是第一方在独力支撑。

而2015年对于任天堂，乃至整个日本游戏业界最深刻的影响之一，自然是任天堂前社长岩田聪的骤然逝世。2015年3月，岩田聪在发布会上宣布了代号为“NX”的次世代游戏机开发计划以及任天堂与DeNA的深度合作。一年后，任天堂首款面向智能手机的应用《Miitomo》正式上架。不久之后，官方宣布NX的发售时期预定于2017年3月。在正式公布之前，外界对这台次世代游戏机的性能毫无头绪，而2016年6月的E3展上任天堂也只是确认了《塞尔达传说 荒野之息》会有NX版，对于新主机本身却始终绝口不提。在建立新平台的模式上，任天堂似乎并没有太大的改变，他们极力地保持神秘感，想让观众在硬件和游戏发布的那一刻拍案叫绝，但是在游戏的营销和应对新媒体方面，却展示出了努力寻求变化的征兆。任天堂已然将培育旗下IP视为头等大事，正值业务拓展和转型期，其今后的市场动向将会如何发展，恐怕也会是日本游戏市场的最大变数。

■2015年 Wii U游戏销量TOP5

排名	游戏名
第1位	油彩军团
第2位	超级马里奥制造
第3位	马里奥赛车8
第4位	任天堂全明星大乱斗 for Wii U
第5位	马里奥聚会10

■2015年 各发行商软件销量份额（Wii U）

排名	发行商	份额
1	Nintendo	88.6%
2	Square Enix	4.8%
3	BNEI	4.3%
4	Level-5	0.7%
5	Warner Bros. Japan	0.6%
6	Koei Tecmo	0.4%
7	SEGA	0.3%
8	角川Games	0.1%
9	Capcom	0.1%
10	Pokemon	0.1%
-	其他	0.1%

以PS4和PSV并驾齐驱的索尼

在日本地区，尽管上世代家用机PS3上面还有一些卖得比PS4版还多的游戏，似乎离退役还有一段时间，但索尼互动娱乐日本亚洲（SIEJA，原SCEJA）已经在全力促进PS4的渗透普及。在去年，PS4的累计销量达到了213.1万台，硬件市占率扩大到了22.4%。PS4游戏方面出现了10款超过10万套销量的作品，比14年增加了4款。销量榜上有不少属于多机种的作品，但相对其他机种，多数还是PS4版的比重更大。

就厂商份额而言，销量前三位的游戏恰恰对应了发行商Konami、Square Enix和SCEJA。而在去年9月发售的《潜龙谍影V 幻痛》就在PS4的普及中扮演了关键角色。本作在日本刷新了PS4游戏软件的最高销量纪录，再配合10月份的主机降价，即便比不上欧美的强劲势头，PS4在日本的普及速度也基本追赶上了上世代主机PS3。而在同期销量方面虽然还不及3DS，从累计销量来看或许也难以超越前辈PS和PS2，但是至少还是再次向我们证明了，日本玩家们对于电视游戏机的需求并非一直在消退。

今年10月，PlayStation VR即将登场。且不论相比较于欧美市场，日本市场的消费者对于VR的接受程度到底如何，但毫无疑问这将为PS4的销量提振贡献不小的力量。



▲小岛之后再无《MGS》？或许没有人会比Konami更急着用下一个“MGS”的销量去证明这句话。

■2015年 PS4游戏销量TOP5

排名	游戏名
第1位	潜龙谍影V 幻痛
第2位	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
第3位	COD 黑色行动Ⅲ
第4位	血源诅咒
第5位	星球大战 战场前线

■2015年 各发行商软件销量份额（PS4）

排名	发行商	份额
1	SCEJA	15.4%
2	Square Enix	14.0%
3	Konami	11.5%
4	EA	8.5%
5	BNEI	6.9%
6	Koei Tecmo	5.4%
7	Capcom	4.7%
8	Ubisoft	4.5%
9	Spike Chunsoft	4.4%
10	SEGA	4.0%
-	其他	20.6%

作为SIEJA的平台之一，PlayStation Vita（PSV）也是重要的一环。从市占率来说，PSV已然完全取代了PSP，但在发售经过4年之后，PSV在市场上的表现却开始趋于平稳并且略显下降，其特殊机型PSV TV的年内销量只有2.7万台，并在今年2月宣布停产，离退出市场仅一步之遥。

去年PSV游戏总销量为452.2万套，同比略微下降5.7%，对于整体市场的占有率为13%。超过10万套销量的游戏有9款，比14年的11款有所减少。就各厂商所占据的份额来看，第三方厂商依然是该平台的主要支撑，其中有着《噬神者2 狂怒解放》、《刀剑神域 失落之歌》和《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》等众多人气作品的BNEI更是中坚力量。

另外值得一提的是《我的世界 PSV版》在去年表现出色，实体



版和下载版的合计销量突破了100万套，而且还是PSV首款突破了40万累计销量的作品。而同样以“沙箱”玩法为卖点的《勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》也以超过30万套的销量登上了PSV软件榜的前列，为经典系列带来了新的气息。

■2015年 PSV游戏销量TOP5

第1位	我的世界 PSV版
第2位	噬神者2 狂怒解放
第3位	刀剑神域 失落之歌
第4位	噬神者 解放重生
第5位	第3次超级机器人大战Z 天狱篇

■2015年 各厂商软件销量份额（PSV）

排名	发行商	份额
1	BNEI	32.6%
2	SCEJA	11.3%
3	Koei Tecmo	6.7%
4	Marvelous	4.9%
5	Idea Factory	4.4%
6	Compile Heart	3.3%
7	角川Games	3.2%
8	Atlus	3.2%
9	日本Falcom	3.0%
10	Spike Chunsoft	2.9%
–	其他	24.5%

◀《噬神者》在ACG各界遍地开花，TGS公布的新作消息便是其大获成功的有力佐证。

处于严峻困境之中的微软

2014年9月，微软的Xbox One在日本正式发售。在海外，Xbox One与PS4针锋相对，然而到了日本却让微软陷入了举步维艰的泥沼之中。在整整一年里，这台家用机在日本地区仅仅卖出了1.8万台，而6.4万台的累计销量甚至还不足其他主机的零头。这样的表现，已经很难让人将之视为形成了一个“市场”，从某种意义上来说，日本玩家对微软的排斥也确实令人惊讶。

在2015年，算上所有的已发售游戏，Xbox One的软件销量只有9.5万套，就连销量榜上面的第一名也不是15年内发售的游戏。所以微软为什么连续两年没来TGS签到，我想也不必细说了吧……



▲只看销量判断的话，大概这抹绿色真的要成为TGS上的“绝”景之一了。

■2015年 XOne游戏销量TOP5

第1位	光环 士官长合集
第2位	光环5 守护者
第3位	心理测量者 无法选择的幸福
第4位	辐射4
第5位	泰坦天降

■2015年 各厂商软件销量份额（XOne）

排名	发行商	份额
1	Microsoft	37.8%
2	EA	12.5%
3	Bethesda	6.3%
4	Ubisoft	5.8%
5	5pb.	5.6%
6	Square Enix	5.3%
7	Koei Tecmo	4.4%
8	Konami	3.4%
9	Spike Chunsoft	3.2%
10	Warner Bros. Japan	3.1%
–	其他	12.4%

透过《勇者斗恶龙》30周年 重新认识日本游戏的价值及其兴衰

1986年5月27日发售的初代《勇者斗恶龙》，在今年迎来了系列30周年纪念。如今只要是《勇者斗恶龙》推出新作，就必定会在市场掀起一阵波澜，可以说是稳坐在了王者之位。但即便是拥有如此巨大影响力的日本国民级游戏系列，也并非一蹴而就。在初代的时候，不仅要有游戏的策划者、传播游戏的媒介，还要有玩家认识到游戏本身的价值，然后通过口耳相传，让游戏的热度逐渐升温。经过了30年，如今的媒体和通讯工具不断发达，手段更为多样化，玩家的热情轻易地就可以将一款游戏捧热。从玩家群体中迸射出来的火花瞬间就能蔓延到整个游戏市场。《智龙迷城》和《怪物弹珠》之所以火爆，正是靠着游戏内外的力量进行热度的扩散和增幅，如果它们只是随波逐流的话恐怕也不会达到今天的成就。在日本游戏应用市场成熟，VR时代即将到来的今天，包括主机游戏在内，各方都有可能会创造出新的未来型IP。

然而IP就像是一种生物，同样也会经历“生老病死”的各个阶段。就连《精灵宝可梦》这样有着强大生命力的IP，也经历过“被迫中断动画放送”这种可能影响到未来发展的危机。但是不同于生物终究会衰亡，IP在长久的发展历程之中却完全可以找到回光返照的机会。而这两年里面就有大量来自于日本主机游戏黄金时期的，至今仍然焕发着生命力的经典游戏IP先后迎来它们的20周年、25周年乃至30周年纪念。这些久经磨练的游戏系列，在成长的途中或多或少都经历过挫折、倒退甚至是声誉损毁，但是在那之后也依靠着粉丝们的支持和开发者的传承而得到治愈，然后继续与时俱进。

关于当今IP的兴衰，最后不得不提的一点是“现场（Live）”的影响力。随着网络的飞速发展，网络对战、实况动画和直播活动所带来的宣传价值非常可观。若以日本的其他娱乐产业为例，比起传统的音乐CD和下载销售，演唱会营收获得的增长更为明显，邀请观众为电影主创应援的上映活动同样能刺激观众的反复消费。这都是因为观众通过参与具有现场感的活动，而获得了身临其境的独特体验。对于日本游戏业界而言，电子竞技的流行兆头正是迎合了这种趋势，借助“在现场诞生的奇迹般的瞬间”，这些IP或许也能积蓄更多的热度，得到飞跃性的成长。


▲有谁曾想过有一天可以在《勇者斗恶龙》的游戏里面这么玩儿？

*本文部分数据参考自《Fami通游戏白皮书》。

SIE 东瀛无冕之王

自进入次世代以来，SIE 在整体经营状况上一扭 PS3 时代的颓风，趁着 PS4 热卖的势头，展现出了 PS2 时代作为业界统治者的气势。这一点在其作为发源地的日本市场突显得尤为强烈，作为外来者的微软维持了多年的陪跑状态，根本无法打开市场局面，而根植更深的任天堂虽然时至今日仍然是一大敌手，但因为自身仍然处于经营方针转变期，起码在神神秘秘的 NX 正式登场之前，恐怕并不能撼动 SIE 的领先地位。那么这家广受日本——甚至是亚洲地区玩家喜爱的第一方厂商在如今的实际经营状况到底处于一个什么样的状态，未来的发展又有着什么样的亮点？请看下面的分析。

文 稀饭 & 白菜 美编 心の永恒

厂商简介



Sony Interactive Entertainment

虽然我们往往以索尼来简称这家第一方厂商，但严格来说，SIE（Sony Interactive Entertainment 的简称，即索尼互动娱乐）只是这家庞大跨国企业当中的一个部门，主营游戏机和游戏软件开发、制造和销售。SIE 成立于 1993 年 11 月 16 日，当时的名字还是 SCE（Sony Computer Entertainment 的简称，即索尼电脑娱乐），成立的第二年他们就采用了玩家们熟悉的菱形商标，在今年 4 月 1 日改名为 SIE 后也继续沿用。

SIE 创造了 PlayStation 系列主机，动摇了当年任天堂在日本市场的王者地位，并且在市场上流行了足足 11 年才逐渐退出历史舞台，随后 SIE 更是在 PS2 时代创造了辉煌的销售成绩，全球累计销售 1 亿 5000 万台，目前本世代主机PS4已经在全球销售了超过 4000 万台，而且正是在本月推出了更轻更小的 PS4 2000 型号，拥有更强性能并支持 4K 分辨率的 PS4 Pro 也将在 11 月发售。

同时 SIE 旗下的工作室也为这台主机创造了大量被玩家所传颂的第一方游戏作品，例如《古惑狼》、《抓猴啦》、《战神》、《旺达与巨像》、《神秘海域》、《杀戮地带》以及近年极度热门的《血源诅咒》，为推动 PlayStation 主机的销售提供了极大的帮助。

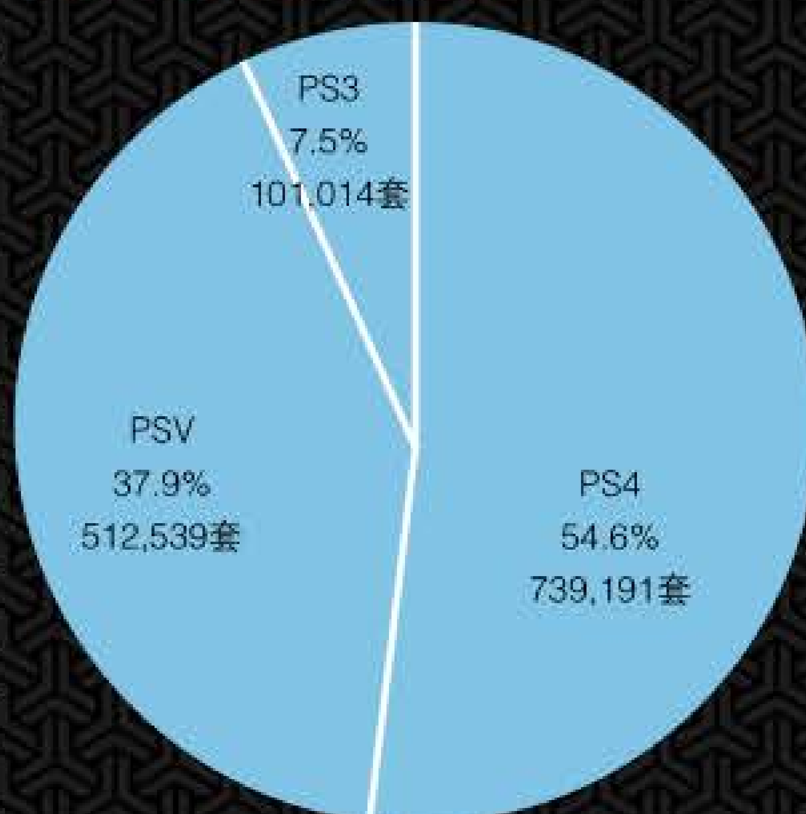
2015年销售数据一览

2015 年由于 PS4 的普及，PS4 软件销售额成功夺得了 PS 家族市场份额的头把交椅。除此之外，年内销售最佳的 10 款第一方游戏中，有 8 款都是来自 PS4 平台，毫无疑问 PS4 就是 2015 年 SIE 的头号明星。然而令很多人意想不到的是，2015 年 SIE 旗下销量最高的软件，竟然是来自 PSV 平台的《我的世界 PSV 版》，这也为 PSV 的普及做出了很大的贡献。PS3 虽然依然占有一定的市场份额，但很明显已经为 PS4 让位，世代正式交替。

●2015年软件销量TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量
1	PSV	我的世界 PSV版	478,478
2	PS4	COD 黑色行动Ⅲ	274,270
3	PS4	血源诅咒	209,538
4	PS3	COD 黑色行动Ⅲ	54,293
5	PS4	教团1886	44,484
6	PS4	神秘海域 内森・德雷克合集	41,748
7	PS4	重力异想世界	32,539
8	PS4	活至黎明	26,933
9	PS4	血源诅咒 老猎人	26,466
10	PS4	我的世界 PS4版	21,124

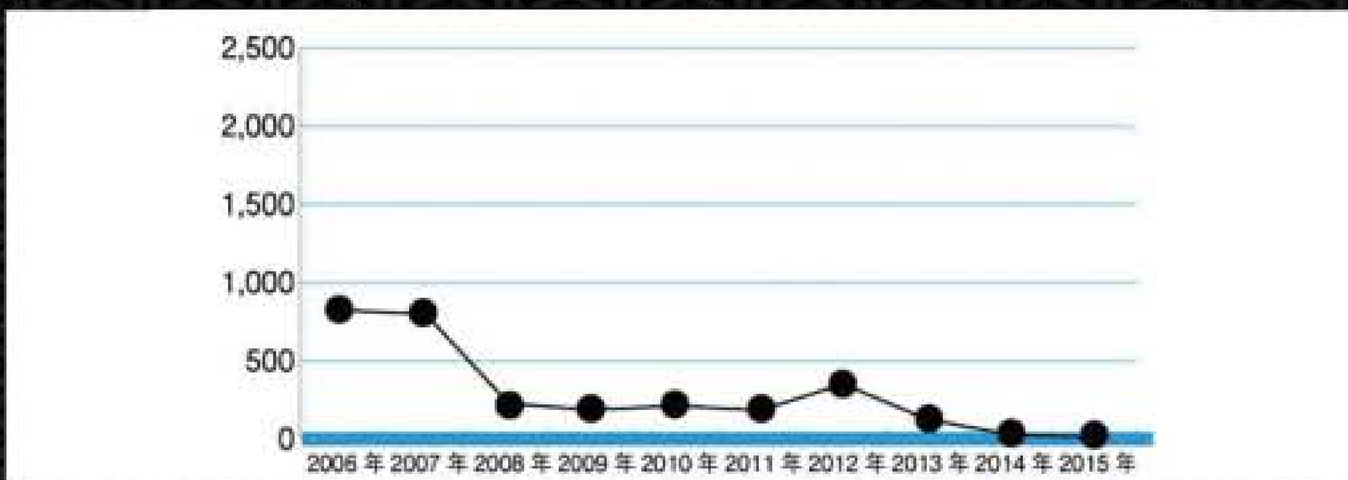
软件销量构成比



●知名IP系列年间销量推移数据

系列	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年
大众高尔夫（网球）	822,334	801,110	226,017	184,564	212,050

系列	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	合计
大众高尔夫（网球）	181,523	349,539	123,809	25,297	10,565	2,936,838





▲目前系列新作《新大众高尔夫》也已经公布，在系列销量每况愈下的现状当中，或许这个系列的存亡就将由本作的销量决定。

●知名IP系列各作销量数据

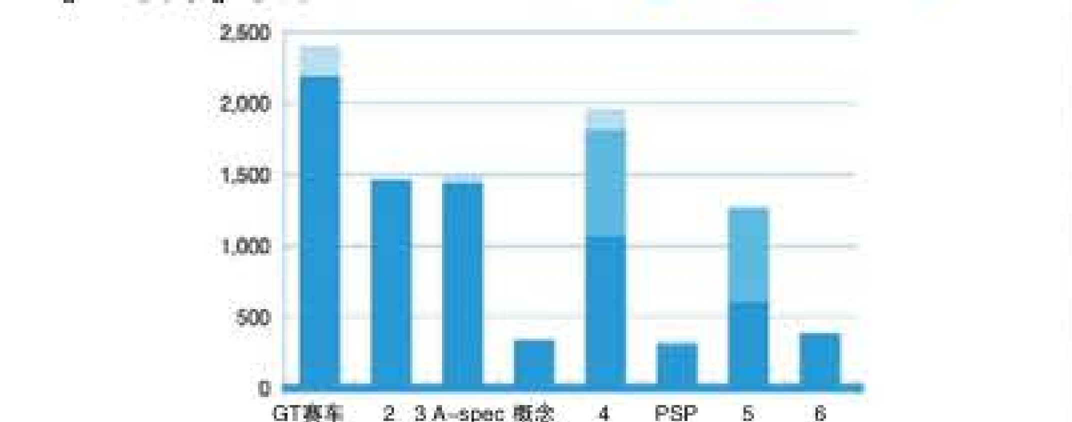
· **统计时间**：发售日 ~ 2015 年 12 月 27 日

· **单位**：千套

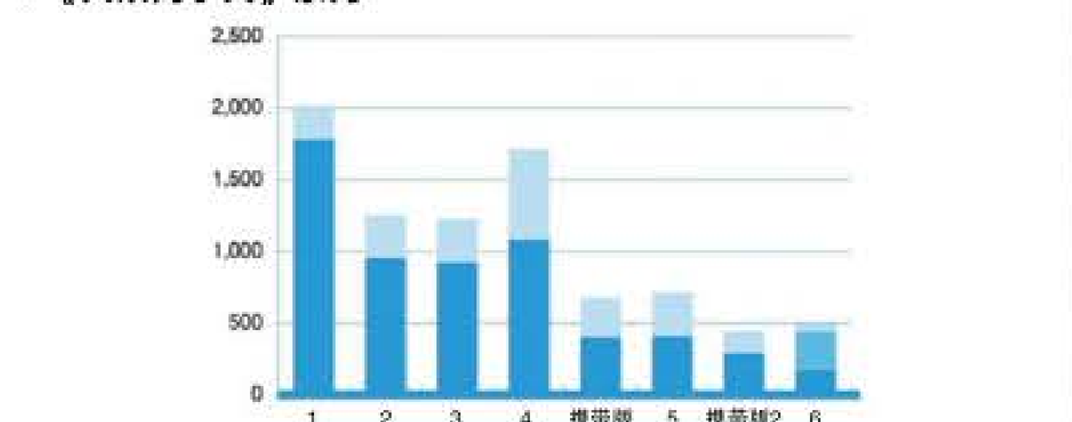


■系列最新作《GT赛车 竞速》原定年内发售，但已经延期至2017年。

◆《GT赛车》系列



◆《大众高尔夫》系列



2016年（截止至9月）经营状况简析

●2016年软件销量TOP6

统计时间：发售日 ~ 2016 年 9 月 4 日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	PSV	我的世界 PSV版	855,541
2	PS4	COD 黑色行动Ⅲ	321,811
3	PS4	神秘海域4 海贼王与最后的秘宝	184,919
4	PS4	我的世界 PS4版	110,464
5	PS4	瑞奇与叮当	32,492
6	PS4	无人天空	18,447



▲《我的世界 PSV 版》的热销除了是因为游戏本身的品质，PSV 按键操作比起手机触摸屏明显更为优秀的体验恐怕也是原因之一。

●整体经营状态分析

2016 年 SIE 在国际市场上的表现仍然保持强劲，但是在日本市场上的整体表现和大环境保持一致，只能说是不过不失，在国际上大红大紫的作品于日本本土上销售表现只能说是不温不火，例如有可能问鼎年度游戏的《神秘海域 4 盗贼末路》（日本副标题译为“海贼王与最后的秘宝”）销量只是约 19 万，而作为注目独立游戏的《无人天空》销量还不到 2 万，虽说本作后面因为质量问题遭到口诛笔伐，但在日本市场遇冷的程度还是令人惊讶。

不过鉴于日本游戏厂商在推出本土化的家



▲PS VR这款产品，恐怕会是近年SIE最为重要的作品，其成败决定着公司的未来发展，甚至是在业界的地位。

用机作品时，基本都会以PS系主机作为惟一登陆平台，甚至部分作品还会同时登陆PS4、PS3和PSV，所以在整体的软件销售表现上，PS系主机仍然会呈现出尚算繁荣的局面，在整体家用机游戏被移动端游戏严重拉低市场份额的日本地区，能有这种表现已经难能可贵。

在公司的大体方向方面，SIE今年的整体表现仍然维持着过往的水平，4月正式从索尼电脑娱乐变为索尼互动娱乐并整合了PSN的运营商SNEI（Sony Network Entertainment International，即索尼网络娱乐国际公司）提高了公司的整体运营效率，新成立的SIE目标定为“PlayStation用户的维持和扩大”，这是一个颇有守成意味的宣言，在PS4目前保持着领先地位的情况下显得相当合理，但是稍嫌缺乏冒险精神。

然而从今年余下的时间中SIE的经营方向来看，他们其实需要进行一场小规模的豪赌，对象是目前看起来市场接受度非常高的PS VR。为了保证首发的游戏阵容以确保这款周边硬件销售起步顺利，SIE投入了大量的第一方工作室力量进行开发，PS4发售这3年里第一方游戏作品表现也因此显得相对平淡。PS VR将会在10月13日正式上市，而且将会登陆国内市场，比起市面上如Oculus Rift和HTC Vive等高价VR具备价格上的竞争力，所以或许2016年里SIE的最终表现，就取决于这款新硬件的销售表现。

TGS 2016出展表现简评

●出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
驾驶俱乐部VR	PS VR专用	是
遥远星际	PS VR专用	是
重力异想世界2	PS4	是
地平线 期待黎明	PS4	是
勇者别嚣张VR	PS VR专用	是
新大众高尔夫	PS4	是
PS VR世界	PS VR专用	是
RIGS机甲战斗联盟	PS VR专用	是
游戏空间VR	PS VR专用	是
GT赛车 竞速	PS4（对应PS VR）	是
COD 无尽战争	PS4（对应PS VR）	是
Rez 无限	PS VR专用	是
生化危机7	PS4（对应PS VR）	是
战国无双 真田丸	PS4	是
仁王	PS4	是
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	PS4	是
最终幻想15	PS4	是
王国之心HD 2.8 终章序幕	PS4	是
最终幻想 世界	PS4、PSV	是
苍蓝革命的女武神	PS4、PSV	是
初音未来 VR未来演唱会	PS VR专用	是
地球防卫军5	PS4	是
SD高达G世纪 创世纪	PS4	是
偶像大师 灰姑娘女孩VR	PS VR专用	是
夏日课堂	PS VR专用	是
龙珠 超宇宙2	PS4	是
超时空要塞Δ 紧急出击	PSV	是
Fate/新世界	PS4/PSV	是
雄鹰飞翔	PS VR专用	是
乐高星球大战 原力觉醒	PS4/PS3/PSV	是
蝙蝠侠 阿克汉姆VR	PS VR专用	是
往日不再	PS4	否
最后的守护者	PS4	否



▲《最后的守护者》已经定在年内发售，却竟然在TGS上都不提供试玩，实在是令人担忧。

●表现评价

作为家用机阵营的东道主，SIE向来在TGS都非常积极展出自己的作品，不仅展台布置相当酷炫，舞台活动也非常丰富。游戏试玩方面，虽然缺席了《最后的守护者》试玩，但是依然有很多重磅的内容，比如首次提供试玩的《地平线 期待黎明》，还有《重力异想世界2》以及PS VR相关的大作，其他第三方厂商即将发售的招牌作品都可以在SIE的展台中找到。毫不夸张地说，SIE的展台绝对是众多家用机厂商中内容最精彩的。



未来经营状况展望

满打满算，新世代主机发售已经有 3 年了。这对于 SIE 来说是滋润的 3 年，PS4 整体销售状况极其良好，力压竞争对手，软件销售情况在庞大的装机量支持下也有着亮眼的表现。可以说，在国际范围上来看，SIE 的整体经营表现非常亮眼。而随着 PS VR 这款全新周边设备和 PS4 2000 以及 PS4 Pro 的发售，可以预见在接下来的一段时间里，硬件销售方面，SIE 会维持着良好的势头。这一点在 PS 系主机普及率非常高的日本市场会体现得更为明显，毕竟自 2015 年起 PS4 软件已经开始占据销售榜上的前十名位置，许多日式开发商也已经逐渐放弃让作品横跨 PS3 和 PS4 平台这种保守的做法，转而全情投入针对 PS4 开发全新作品。



▲逐渐登陆 PS4 的日本厂商游戏作品让其今年的软件阵容颇有亮点，例如在本期杂志制作期间发售的《女神异闻录 5》。

但是相比起硬件，软件方面 PS4 的占优——尤其是在日本市场上的占优只是体现在了竞争对手的缺失上，XOne 打不开局面，任天堂目前并没有推出在性能上足以和 PS4 比肩的家用机，导致许多在市场定位上偏向日式口味的作品近乎别无选择地登陆 PS 系平台，从而造成了而一种 PS4 独占游戏大作丰富，PSV 平台也能够不时有吸引人的游戏作品推出的假象。而实际上 SIE 的全球工作室在真正第一方作品出产上的贡献并不出彩，真正能够打响名声的作品并不多，只有少数突出案例，例如《神秘海域 4 盗贼末路》和《血源诅咒》，而且后者还是依赖第三方厂商 FromSoftware 提供主要创意才得以诞生。而且部分大力宣传的独占作品出现了实际内容与玩家期待有重大偏差的情况，例如《教团 1886》游戏时间极短而且严重缺乏重复游戏价值，《无人天空》则干脆因为实际游戏品质根本无法达到玩家预期而遭遇了退款丑闻和舆论声讨。造成这种境况的原因之一是 SIE 把相当一部分的第一方开发力量投入到了丰富 PS VR 的首发软件阵容上，另外一个原因可能是硬件占有率的大幅领先让其在增强用户忠诚度的第一方作品投入上有所缩减。



▲《无人天空》的宣传方向和实际表现存在的巨大差距，让人对 PS4 独占作品的品质标准打了一个大大的问号。


▲ PS4 Pro，是一次重大的进化，还是一个沉重的负担？

纵观未来的业界发展方向，SIE 一方面占有一定的优势，例如拥有庞大的本世代主机销售额和数量众多的忠实用户，以及一贯优秀的宣传与公关能力，这对于他们以前和往后的发展都将产生关键作用。但在另一个方面，SIE 存在着自身的缺陷，最典型的问题就是过度依赖硬件，在这个数字版游戏大行其道，云端游戏已经开始展现雏形的年代，SIE 的整体游戏服务仍然严重依赖 PS 系硬件推广，在 PC 端虽然有 PS4 串流软件和网页端的 PSN 服务，但整体水平和主要竞争对手微软比起来有着巨大的差距。

另外其对于 PS 系硬件之间的互动缺乏对第三方的推广力度，例如 PS3、PS4 和 PSV 之间广受好评的 Cross-Buy 功能局限于在第一方作品上应用，而缺乏第三方作品跟进，新推出的 PS4 Pro 支持对游戏进行 4K 和 HDR 输出，但是实现这一功能需要相关补丁，而 SIE 仅能保证第一方游戏免费提供这一补丁，却不能控制第三方厂商是否对此进行收费。这一类型的问题突显出了 SIE 一贯对于第三方态度带来的问题——过于注重双方关系良好和逢迎，则意味着失去了对于推行利于消费者政策的底气和魄力，这一点在 PS4 于家用机界领跑的情况下显得尤为令人遗憾。

领先不是称霸，止步则意味着被追赶甚至是超越，如今北美地区 XOne 已经靠着新机型开始在月销量上有超越 PS4 的表现，主机更新换代的大潮过去后，PS4 的销量能否更进一步甚至超越前辈机型 PS2 还有待时间考验。2017 年甚至是更远的未来对于 SIE 来说，最大的目标或许不应该是再多卖多少台主机，而是如何让这台主机的生命周期变得更长久。



SIE

海量大作云集 VR蓄势待发

今年SIE依然可以说是TGS的主角，作为家用机领域惟一一家硬件厂商，SCE展台展出的作品无论数量还是质量毫无疑问都是最高的。由于PS VR将会在年内发售，SIE自然也趁TGS的机会重点宣传。这次一口气展出了十多款VR作品的试玩体验，而且还将VR体验区增加到两个，一共提供了将近30台VR设备供试玩，但依然无法应对前来体验的游客们的热情。除了VR之外，《地平线 期待黎明》的试玩也非常受欢迎，8台试玩机器同样也一下子排满了人。展台中央最显眼的是主舞台，巨大的屏幕在不断播放着SIE的创意广告，就连舞台天花板都是一块LED巨幕，即使没有举行活动也显得非常气派酷炫。



■相比PS4，PSV试玩的人要少得多，但部分游戏仍需排长队。


■《重力异想世界2》的限定版大公开。


■两款最新公布的PSV新颜色。

SIE东京游戏展强大阵容





■悬挂在高空中的巨大重力公主十分抢眼。



□《最后的守护者》不仅延了期，还没有公开试玩，真是让人捏把汗。

纱迦：印象最深的坑爹的排队方式。想试玩什么游戏，需要先到指定地方根据你想玩的游戏领一张券，之后去指定的队伍排队。但是你所排的队伍只是一部分，还有其他地方也在排队。所以看起来似乎只要 20 分钟的队伍，往往要等 1 个小时……

宇宙人：聪明的人开场冲到索尼展台的时候应该直接走到试玩机器旁边排队，而不聪明的人会跑去展台后方拿号码牌排队。

乙太：SIE 展区的试玩机台数量众多，不过最让人难忘的还是顶部也有巨大屏幕的主舞台，展会期间一直循环着各种炫酷的宣传片，完全称得上是最为亮眼的主角。



■最新的PS家族成员悉数到齐。



■赛车游戏当然要用筐体来体验，对大多数人来说也只有在游戏展才能享受如此奢华的驾驶体验了。



地平线 期待黎明	SIE	动作冒险
PS4 Horizon Zero Dawn		美版
2017年2月28日	本地1人	对应年龄：未定
售价为59.99美元		

对于一家工作室来说，一个最可怕的魔咒并不是创新失败——任何尝试总有风险——而是无法创新，只能一味重复自己的著名系列，直到玩家对其无比厌烦为止。对于越是历史悠久的工作室来说，这一点就显得越可怕。从这个角度来看，Guerrilla Games 作为《杀戮地带》系列”的创造者，已经踩在了这条危险线上，毕竟从第一作《杀戮地带》到最新一作《暗影坠落》，这家工作室已经在这个系列上投入了超过 10 年的时间，而这个系列虽然绝对不能说是不成功，但离真正意义上的举足轻重和名留青史，又似乎还是有着距离。

如今游戏界已经探入了新的时代，求新求变是任何游戏开发商都要面对的问题，而虽然曾经一度成为 PS4 上最畅销的游戏，《杀戮地带 暗影坠落》只有 73 分（满分 100）的平均媒体评价也足以说明，这个系列已经走到了一个残酷的分岔路口。是继续挖掘《杀戮地带》品牌的商业价值，还是赌一把，创造出一个或许将会令整个工作室更进一步的新系列?

谢天谢地，他们选择了风险和机遇，而我们，则得到了《地平线 期待黎明》，一款或许会是 2017 年最佳游戏头衔有力竞争者的全新 3A 级大作。

文 稀饭 & 纱迦　美编 Juxi

部族与被放逐者

●没有母亲的女孩





她的名字是艾奈（Aloy），然而并没有几个人愿意将其说出口。在以山脉和森林为居住点的“诺拉”（Nora）部族，信仰着被称为“万物之母”（All Mother）的女神，因此他们对于母亲有着超然的崇拜，女性在这个部族当中占据着主导位置，其领导也是由女族长来担当。也正因为如此，一个甚至不知道自己母亲是谁的人，并不能融入到部族当中，而只能被放逐在外，部族的成员也并不愿意和其接触，以免触犯部落的规矩。

这就是玩家将要扮演的女主角，而她所在的世界，则是一个人类文明被毁灭 1000 年后的世界，剩余下来的人类重归原始，分化成一个个部族，在不同的环境当中发展出自己的文化。

但虽然并不被族人所接受，艾奈并非是在孤独当中长大，她拥有了一位“父亲”——罗斯特（Rost）。这个曾经属于诺拉部族的男子也是一位被放逐者，他和部族达成了一个奇特的交易，留在了部族附近，抚养艾奈长大。

小女孩一天天在长大着，部族成员对于她的抗拒和唾弃让她痛苦不堪，罗斯特的陪伴也并不能让她完全释怀，然而让她从这个情况中逐渐解脱并继续成长的，却是一种作为部族成员来说非常危险的爱好：远古科技。

这意味她热衷于接触和机械有关的事物，然而对于部族来说，机械从来都是一个危险的名词。因为这个世界上除了动物和人类，还有另外一种“生物”，那就是机械兽。



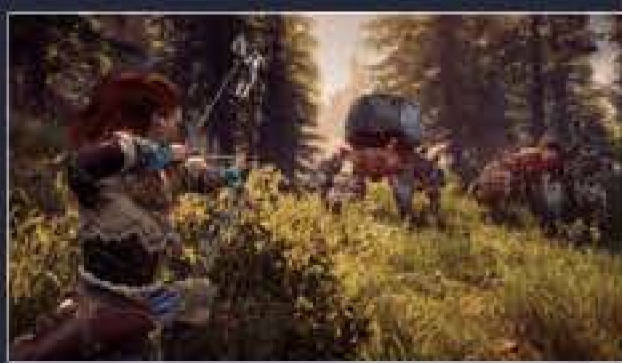
●猎人与猎物



没有人知道这些机械兽来自何方，但它们的确就存在于这个世界上，而且种类众多。不同的机械兽似乎担当着不同的职能，有的似乎是在植物当中收集叶绿素，有的负责侦查是否有敌人，有的则干脆身披重甲并装备了强大的武器，能够消灭一切阻碍它们的存在。

它们对于人类的态度绝对算不上友好，其中部分机械甚至还对人类存在着敌意。他们似乎取代了大自然当中存在的猛兽，成为了食物链顶端的狩猎者——哪怕他们似乎根本不需要进食。

但是部族的成员们找到了属于





自己的生存之道，他们训练出优秀的狩猎者，将他们称为“勇士”（Braves）。勇士都是高明的猎手，熟练使用弓箭作为武器，不但能够狩猎动物并收集资源，在机械来犯时，这些勇士们还会挺身和机械们作战，甚至发展出了对付这些机械生物的各种手段和工具。

在末世的食物链当中，猎人与猎物的身分，也在随着人类的不断学习而转变着。

而当玩家扮演艾奈时，将会有机会看到人类是如何通过各种方法来对抗机械兽的。虽然她是一个被放逐者，但还是从罗斯特身上学到了许多源自诺拉部族的技艺，而这个部族以擅长制作独特的工具闻名，艾奈经常用于发射捆住并拉倒机械兽的绳索的射绳器，就典型的诺拉部族工艺产物。

●自证之旅

艾奈不知道自己母亲是谁，但她肯定是某人的孩子，罗斯特似乎对此有所了解，然而限于他和部族的协议，他不能透露半分。



而鉴于艾奈的放逐者身分，她也不可能从部族的成员口中打探到自己想要听到的情报。

幸好，她还有一个机会，那就是“自证之旅”（The Proving）。这是诺拉部族当中的一项传统，通过了挑战的人，就能够摆脱他或她的放逐者身分，重新成为部族的一员。



但那不是艾奈的目的，在被部族放逐了这么多年后，她对于重新成为其中一员抱持着混合了喜悦和厌恶的态度，然而只要通过了自证之旅，她就能够向女族长提出一项要求。

她惟一想要利用这个赢来的权利做的事情，就是问一问女族长：“我的父母到底是谁？”

这个单纯却又注定困难重重的想法，把她带向了部族之外的世界。

超越末日后的世界

●融合未来与过去

对于喜欢后末世题材的玩家来说，有一些概念是非常令人熟悉的，例如险恶的外部环境和稀少的生存资源，还有退化但是还保持着文明痕迹的人类社会族群等等，去年的《疯狂麦克斯》和《辐射4》相信已经令大家对其有着深刻的认识。

然而和《地平线》比起来，前两部我们提到的作品似乎都显得太保守了。

这是一个“后后末世”（Post-Post-Apocalyptic）式的世界，文明不但被毁灭了，甚至连残骸也被时光所吞噬，自然重新覆盖曾经属于它们的地表，人类的文化不再只是遗留下来，而是干脆被重新塑造成了一种看似原始的状态。

这是一种大胆的融合，在探索这个世界的过程当中，玩家将会有许多机会体验到它的独特之处。



●危险之处



在这个全新被塑造的世界上，如果说有什么还带着曾经过往文明的气息，那肯定就是在大地上行走着的机械兽们。

这些独特的生物甚至有着自己的行动范围和模式，玩家们在探索的时候，可以在地图的标注上看到，这个设定让人想起了《孤岛惊魂》系列"。

但是这些"原生"的机械兽并非是最危险的，它们其中有一些其实根本不具备攻击性，还可以被艾奈通过程序改写来驯服。

可另一些机械兽则似乎出现了问题，它们被部族的人们称之为"被侵蚀"（Corrupted）的机械兽，不但自身对于人类有着超出常规的敌意，还会影响附近的机械兽，让它们也对人类进行疯狂的进攻。

这些危险区域里面存在着大量陷入了疯狂的机械，玩家需要运用自己的大量战斗技巧来将它们消灭干净，从而让自己能够探索这个区域，并获得了大量的经验值。

游戏当中某几场最大型的战斗会发生在这些区域当中，会有大量不同种类的机械混合登场，给予玩家严酷的挑战。





●分裂的部族

人类虽然已经不是这个世界的主宰，但是有人的地方就有纷争，所以所谓文明重新燃起的火种：部族之间的关系，也并不和谐。

艾奈所在的部族在故事当中就与另外一个部族存在着矛盾，双方有过冲突，而且直到故事开始时也仍然在承受着冲突带来的后续影响。

而因为自证之旅的需要，艾奈则必须要走出自己的部族，去接触其他的部族和文化。

对方并不都是友好的，而且甚至还有独立于部族之外的人类势力，例如那些在荒野当中游荡的暴徒。他们靠着抢夺部族的资源维生，因此在碰到形单只影的艾奈时，也并不会客气。

这意味着玩家在游戏当中需要面对的不仅仅是机械兽，甚至还有人类敌人。他们虽然不如机械兽耐打，但是却可以使用各种远程武器，对于艾奈的威胁也并不小。



TGS的情报

和一年多前刚刚公布时比起来，《地平线 期待黎明》的游戏内容已经变得丰富了不少，期间也陆续透露了不少新的消息，这次TGS上更是有着更多精彩的内容，接下来，请看我们到现场采访的纱迦所写的试玩报告和对于本作制作人的采访吧。

试玩

本次TGS上，本作终于向大众开放了试玩体验。游戏的内容和E3上展出的版本一样，但由于E3并不是向所有人开放的，因此游玩的价值很高。这个试玩版是日文的，对于海外玩家来说还是有些障碍的。

操作体验

本次试玩的最大价值在于公开了游戏的操作，具体可以参见下表：

左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
R3	特殊视野
方向键	道具选择
L1	装备菜单
L2	举弓瞄准
R1	近战轻攻击
R2	近战重攻击
□	蹲下/站立
△	调查
×	跳跃
○	翻滚

本作采用了开放世界的冒险方式，但试玩版提供的是伪开放世界，虽然看似无边无际，但有一个无形的边界。当玩家过界时就会出现警告，如果不及时返回的话就会重启试玩版，所有数据回到最初，比较坑爹。

主人公艾奈的主要攻击方式就是射箭，射箭需要先按L2瞄准，再按R2发射，可以按住R2进行蓄力。举弓时按下R3还可以发动子弹时间，不过会消耗一条特定的槽。艾奈也可以使用近战，但近战动作幅度大、硬直长，威力也不算大。当在敌人没有察觉的情况下靠近敌人，会出现按R1进行偷袭的提示，威力很大。而当敌人所剩体力不多并进入硬直状态时，还可以按R2给予致命一击。除了近战攻击外，艾奈的动作比较灵活，还可以在跑动中按□进行滑铲。



游戏舞台

试玩版没有什么目的，就是在一小块区域内自由狩猎。系统给出了一些目标要求玩家完成。这些目标都不算难，但由于部分敌人数量有限，而敌人的名字对玩家来说又比较陌生，要想完成全部目标还是很有难度的。其实只要按R3发动特殊视野后，将光标指向敌人就可以查看其数据。打倒敌人后走到敌人的尸体处长按△键可以搜刮尸体再按△可以将全部道具一把拿走，用来制作新的装备。只要按L1打开装备菜单就可以制作装备，而切换装备也是在这里进行，开菜单时时间的流逝会变慢，但并不是静止的，要小心被敌人攻击。

试玩版中出现的敌人都是机械系的，调查这些敌人时能看到它们对艾奈的态度，如果是敌视的话只要发现艾奈后它们会主动发起攻击。另外也能够通过侦察来发现敌人的弱点。敌人头上会出现一个黄色方形的警觉槽，当艾奈引起其警觉后，警觉槽会逐渐变红，完全为红色时就代表艾奈已被发现。

除了机械敌人外，还能看到一些野生动物，包括：兔子、狐狸、鱼、鸟、野猪。玩家可以干掉这些动物，然后获得一些肉、皮之类的素材。比较有趣的是艾奈可以游泳，但游泳时无法搜刮素材，所以对在远处干掉的鱼就只能干瞪眼了。目前没有出现会对艾奈造成威胁的动物。



敌人特色

在试玩版中出现了4种敌人，关系到不同的挑战，很好地展现了它们的特色，下面简单介绍一下。由于试玩版采用了日文，所以下面的敌人名字也采用日文。

ウォッチャ－：长得有点像迅猛龙，体型小，动作快，警觉性极高。它可以在很远的地方就注意到艾奈的存在。**ウォッチャ－**最可怕的是锲而不舍的精神，一旦被它发现，它会一直穷追不舍，直到干掉玩家或是被玩家干掉。**ウォッチャ－**的弱点在头部，只要用蓄满的普通弓射过去，一箭就能将其秒杀。挑战要求暗杀一只**ウォッチャ－**，难度很高，而且**ウォッチャ－**在试玩版中一共就两只，一旦被其发现就很难完成了。

ブロ－ドヘッド：这是一种牛一样的敌人，尽管体型不小，但胆子很小，发现艾奈之后总是立刻逃跑。玩家可以将其驯服为座骑，只要将武器切换为钩索，对着它来上两发即可将其放倒。之后靠近它按住△不放即可改写其程序，完成之后就可以按△坐上去了。骑牛时按×为奔跑，操作略微有些别扭。而且发动特殊视野时无法奔跑，也多少有些怪。骑牛时也可以攻击，但非常麻烦。



ブレイザ－：这是一种食草恐龙一样的敌人，其弱点是背上的4个能量棒，用弓箭射击的话能对其造成巨大伤害。如果用火箭射击能量棒的话还可以将其引爆。



シエルウォ－カ－：这种敌人的外表像一只乌龟，背上驮着一个巨大的箱子，里面装着不少道具。这种敌人的警觉性很低，但如果发现艾奈，就会在前方展开完全无敌的防护罩，十分棘手。要想获得箱子里的东西有两种方法，一种是将其杀死。比较好的做法是从后方进行暗杀，由于敌人反应实在太慢，可以连着偷袭两次，这样就不剩什么血了；另一种方法是直接将箱子射落，然后以最快速度进行回收。不过之后就要面对**シエルウォ－カ－**的追杀。

尽管这个试玩版的内容很少，但已经能够较好地体现游戏的特色。游戏的画面比较出色，同是野外环境，相比《杀戮地带 暗影坠落》第2关，本作明显更强，但在细节方面还是略显粗糙。

【文：纱迦】





内部演示



在本次TGS上，索尼还为我们安排了一场内部演示加采访。两位来自Guerilla Games的制作人——其中包括了首席编剧John Gonzalez——演示了一段全新的试玩片段。这个部分发生在游戏中前期，讲述艾奈得知村子附近的机械突然发疯，于是马上赶回村子。根据制作人的说明，本作被定义为开放世界动作角色扮演游戏，游戏的舞台是1000年后的地球。

在演示的一开始，艾奈回到了自己的村子。村子中有不少村民，比较有趣的是村民中什么人种都有，还有长相极富东方特色的NPC登场。村子守卫森严，可见这个世界十分危险。在与剧情角色对话时，会出现一些选项，和美式角色扮演游戏比较类似，玩家可以借此来表达自己的观点。村子有NPC出售装备，制作人重点展示了其中的3种。第一种名为SHADOW SLING，是一种多用途的弓箭，能够根据敌人的弱点进行不一样的攻击；第二种名为CARJA SHARPBOLW BOW，这是一种强力的武器，锋利的箭头可以对敌人构成很大伤害；然后是防具NORA TRACKER。武器有3个改造槽，防具有2个改造槽，玩家可以通过消耗获得的道具，为武器和防具附加一些特殊效果。从NPC处还可以获得地图，地图上有标明各种生物的出没地点。玩家可以从不同的NPC处领取不同的任务，演示中是直接奔赴了主线。

在路上可以看到受到“恶魔”侵蚀的机器，浑身冒着黑烟，还有黑色的液体流出。而造成这一切的“恶魔”是一个巨大的机械敌人，对付需要按照提示使用属性攻击。将其耐久度削减到一定程度后，可以用绳索将其固定，之后就能使用致命攻击。值得一提的是BOSS能够破坏树木，这算是一个小小的惊喜。将BOSS击败后艾奈还升了级，不过制作人没有展示升级的更多细节。



◆采访实录

Q：我已经在会场上玩过了DEMO，DEMO中当你走出指定区域时，会强制返回原来的区域。请问正式版的游戏世界是一个无缝连接的广阔世界，还是很多个被分割开的小场景呢？

A：因为是体验版，所以对于游玩范围会有限制。正式版里整个世界是浑然一体的，一切区域都是开放的，你可以到处冒险。

Q：既然本作的故事发生在1000年后的地球，那么能否透露一下游戏的舞台是在现在的哪里呢？

A：自从我们公布了世界观设定后，这个话题在网络上就很火，很多人都想知道答案，但是我们现在还不能说。

Q：在DEMO中我们看到，游戏里除了机械外还有兔子、狐狸这样的生物，打死它们之后也能够获得素材。想问一下这样的设定有什么意义？

A：在游戏世界中确实存在品种繁多的生物，你可以从它们身上拿到一些道具。不仅如此，在游戏中也有和人类的战斗。

Q：我们看到在DEMO中主人公是可以把特定机械当成坐骑来使用的，那么机械除了当坐骑以外，是否还能有其他的作用？例如帮助主人公战斗？

A：机械是可以帮助你战斗的，在DEMO中你就可以使用。你可以用口哨将它召唤过来。



Q：由于本作已宣布没有多人模式，所以玩家对于游戏的长度比较感兴趣，能否透露一下游戏的流程有多长呢？

A：我们现在还不能公布流程的长度，但可以透露的是光是玩主线也可以玩非常久，此外还有各种各样的支线，大家可以放心。

Q：我们看到武器上是可以打孔的，这些孔里能附加什么能力呢？

A：武器上的附加能力可以有很多种搭配，除了数值上的变化外，还可以改变你的属性等等，不一样的搭配有不一样的效果。大家可以在游戏中自行摸索。

Q：在刚才的演示中我们看到对话中是有选项的。那么我们能否通过自己的选择来改变故事走向，甚至导致不一样的结局呢？

A：首先这个游戏只有一个结局。我们只想好好地表达一个完整的故事，所以没有安排多种结局。不过你在游戏中做出的不同的选择，会有不同的展开，有些选择会带来长期的影响。举个例子，如果你多玩一些任务，或是和特定角色互动比较多的话，在游戏的最终战里有可能会多一些帮手出来。

Q：游戏里除了各种弓和目前的近战武器之外，还有没有别的武器可以使用呢？

A：游戏里有很多种武器，就算是弓，也有很多种性能各异的变化。你甚至可以把特定机械的配件射下来使用。目前公布的武器数量还不到总数的1/3，还有很多其他的东西没有公开。敬请期待！【文：纱迦】



随着发售日将近，在今年 TGS 上 SIE 公开了海量的 PS VR 作品供来场的游客试玩，这次展出的 VR 游戏相当多，而且当中还不乏一些首次展出的新作以及一些旧作品的全新 DEMO，所以这次依然吸引了众多游客前来体验。而且由于想要体验的人太多，即使是媒体日，展会开始不到 10 分钟，排 VR 的队列就因为人数太多而暂停了排队。而且就算好不容易排上了都无法选择自己想玩的。得益于 SIE 提供的宝贵机会我们的记者才得以将新的 DEMO 体验完。所以这里我们就为大家带来了这次新展出的 VR 游戏 DEMO 最新鲜的试玩体验，让大家深入地了解一下 PS VR 平台上都有些怎样的作品等待着我们。

文 宇宙人、乙太　美编 Juxi

PS VR试玩补遗

《生化危机7 VR》

今年 E3 Capcom 突然公布之前提供的 VR 试玩 DEMO《厨房》就是《生化危机 7》的时候，确实让我吓了一跳——没想到自己在这款大作还没正式公开之前就已经体验到它的凤毛麟角，而且还毫不知情。所以这次 TGS 再次公开《生化危机 7》试玩的时候，我就觉得无论如何都要体验一次 VR 版。不过这次 VR 版的 DEMO 内容跟普通版是完全一样的，所以具体的流程可以参照一下本期《生化危机 7》的前线部分。我这里再补充一下个人的感受。

VR 版一开始的时候，玩家要先在一个黑房里完成教学模式，虽说是教学模式，其实也就测试一下能否正常调整视角和能否适应移动操作而已。在 VR 版中，移动依然要靠手柄的左摇杆进行，而右摇杆同样负责控制视角，推动右摇杆能够让视角往相应方向调整 30°，这个方案就很好地解决了玩家需要大幅转动视角的情况。不过由于 30° 调整幅度太慢了，无法实现急转身，如果正式版里面加入像《生化危机 4》那样的可以直接 180° 转身的指令可能会更好。

另外值得一提的是，在这个试玩版里追逐玩家的那位大妈就是之前《厨房》的 Demo 里吓唬玩家，还拿刀捅我们膝盖的那个大妈。VR 模式下临场感很强，特别是无法快速调整视角，被追逐的时候你根本没闲心扭头看背后，无形中也加大了心理压力。单从这个试玩版来看，游戏的完成度还比较低。不过逃跑路线的设计倒是经过精心设计，虽然场景中没有任何明确的提示告诉你下一步该往哪走，但是大妈出现





的时机和位置以及情景的设计都会推动着你自然而然地往正确的方向逃跑，由此可见这个DEMO的巧妙之处。但话虽如此，这种几乎固定的逃跑路线设计某种程度上也表明了本作自由探索的要素可能比较少，一本道的地方较多。

另外，从尾行大妈的台词中多少也推测到本作的剧情，大妈她们曾经收留了女主住在这家大屋里居住（由于是玩家操作的所以姑且认为她是女主吧），后来要求女主接受她们的仪式获得某种力量，可是女主拒绝了，因而被大妈认为这是忘恩负义的行为而遭到了追杀。

完成女主的逃跑体验之后，最后还会切换到“男主”的视点，让你再次体验一下被绑在《厨房》那张椅子上的“快感”。具体内容跟预告片中也是是一样的（来！喂这位公子吃饼），区别只是玩家可以通过VR功能观看四周。

《夏日课堂》

随着PS VR发售日将近，作为首发游戏之一的《夏日课堂》相信也已经接近完成。这次TGS中展出的DEMO已经是一个完成度很高的版本（甚至有可能是正式版）。然而很可惜，你只能体验游戏的开头部分，所以这个DEMO全程也几乎只能体验剧情。跟以前一样，玩家在一个场景中只能蹲坐在一个固定的地方（看自己的身体依然是蓝色的），无法走动也无法说话。不过剧情里面有很多选项，玩家可以通过点头或者摇头回答女主角的问题。除了点头和摇头之外，某些对话中画面中还会还会出现一些选项，玩家可以通过注视来选择提出的话题。另外，这个DEMO中还展现出一种玩法，就是在游戏中接电话的时候，玩家要拿起手柄放到耳边，然后手柄上的扬声器就就会当成手机的听筒，以此来模拟接电话的动作。









开头剧情完结之后，在场的工作人员就会提示你这个试玩版只能体验到这里了，剩下的内容请到正式版中体验。从目前公开的情报来看，本作是一款模拟育成类型的游戏，玩家要在暑假最后的7天之内给女主角安排各种各样的补课，帮她准备之后的考试，安排不同的课程会提升女主角不同方面的能力值。而且剧情中的选项回答应该也会影响到好感度的变化，从而走向不同的剧情。

《驾驶俱乐部VR》

单从体验来说，《驾驶俱乐部VR》这次展出的试玩很让人失望，原因不在于这个游戏不好玩或者体验差，而是在于这台试玩机器似乎有点问题。在完全没有碰到任何按键的情况下经常会进入Option键菜单，甚至还会触发HOME键回到PS4的主菜单，工作人员也不断地在一旁用手柄帮忙按取消——虽然我没有驾照不怎么会开车，但如果没遇到这些问题的话应该也不至于被NPC甩一整圈。

这个试玩版中提供了两种比赛模式，一种是跟NPC对手较量的常规赛，而另一种是单人跑计算时间的模式。笔者尝试的是常规的比赛模式，游戏的操作也非常简单，哪怕对我这种没考车牌的人来说，只要会踩油门和刹车，会转方向盘就能正常游戏。而且VR驾车的体验远远不同于其他一般的赛车游戏，只要你有闲心（比如当你明白落后的距离已经怎么都不可能追上对手的时候），你可以自由地欣赏赛道周围的风景。

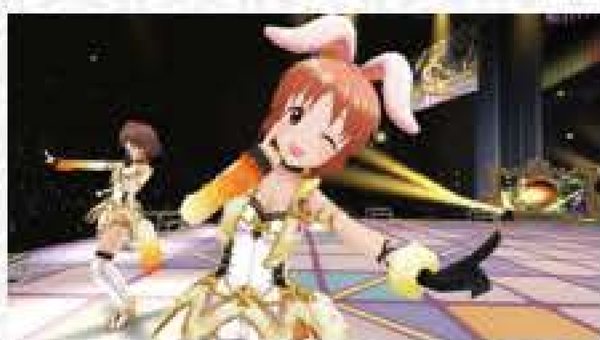


不过不得不说的是，PS VR分辨率不足的问题在这一款游戏中表现得很明显。虽然通过来玩VR赛车的体验是前所未有的，但是本作也无法像其他追求画面以假乱真的赛车游戏那样提供高清的体验，给人感觉就像一个有轻度近视的车手在开车那样，只能说是有得有失。

《偶像大师 灰姑娘女孩VR》

既然去了一趟新宿车站看《灰姑娘女孩》的一周年活动，怎么可能不试玩这部VR作品呢。不过与其说本作是一款游戏，倒不如说只是一个观赏VR演唱会互动影院更贴切。实际试玩体验了之后，会发现游戏的内容跟一开始公布的情报一样——玩家除了打Call和欣赏小姐姐们的歌舞之外完全没其他内容可玩了，而且还得准备两个Move控制器来游玩。不过体验演唱会的过程中，玩家可以利用Move控制器上的按键来调整荧光棒的颜色，并且可以随时调整自己观赏演唱会的座位位置。游戏中设置了多种观赏角度，分别是前排近距离正面和





两侧，以及正面远距离。游戏中的舞台以举办《灰姑娘女孩》1st演唱会的“舞浜アンフィシアター”为基础制作，角色沿用了手游《星光舞台》中的建模，不过因为原本《星光舞台》的画面就很漂亮，所以即使来到了家用机的VR平台，本作的画面依然能给人带来很不错的观感体验。此外，这个试玩中还展示了一个新周边——震动靠垫。



这张靠垫贴在椅背上，而且会根据游戏里面的演唱会情况，实时模拟声音所产生的震动感，让玩家能得到更强的临场感。

总的来说如果你是《偶像大师灰姑娘女孩》的粉丝，或者是手游《星光舞台》玩家的话，本作还是值得购入的。毕竟游戏本体的价格比在《星光舞台》中课金一发10连还便宜……而且本作还特意增加了一首新曲《Yes!Party Time!!》，早期购入还有PS4主题等特典赠送，所以对粉丝来说是很值得的。但如果不是粉丝，只注重游戏内容的话，本作的游戏内容就显得不太厚道了——算上新曲一共才三首歌，收录15名角色但是演出曲目固定，服装也只有两套。虽然说不定以后会通过DLC追加新曲或新角色等内容——但，你觉得这不会是一个更大的坑吗？



《COD 无尽战争 VR任务》

《COD 无尽战争》的VR对应内容并非传统的FPS，而是让玩家坐入宇宙飞船的驾驶舱中，以第一人称视角体验在与其他飞船在宇宙中的恢弘战斗。游戏的画面在小编试玩过的VR游戏中属于中上水准，虽然各类建模依然存在着明显的狗牙，但光影效果等后期渲染效果表现得十分惊艳。游戏对于驾驶舱内部构造有着较为真实的呈现，清楚表现出了每一个细节。



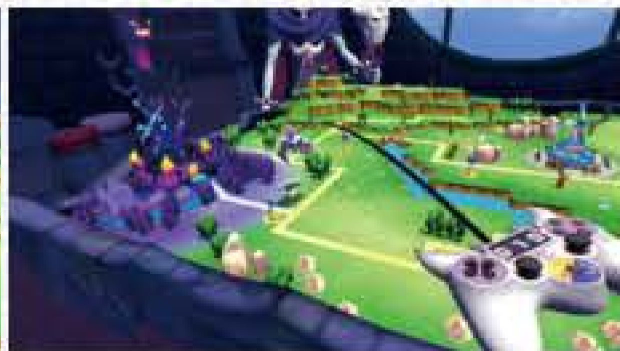


试玩版也完整展现飞船起飞、加速的全过程，对于该过程的表现也非常真实。而到了空战部分，游戏的玩法变得很像操作简化版的《皇牌空战》。飞船共有导弹和机炮两种攻击方式，导弹需要对敌机进行锁定后才能射出，而机炮则是直接用于扫射。不过由于试玩版用摇杆瞄准和变换方向都非常灵敏，而无法调节摇杆的灵敏度，导致机炮的实用度略为下降。借助VR屏幕的特性，玩家可以通过旋转头部轻松观察到飞船两侧的视野，而不需要像传统游戏那样用摇杆调节镜头，而这也是VR带来的优势之一。

当然，除了VR带来的临场感以外，本次的试玩版玩法显得过于传统，并不能带给玩家过多的惊喜。希望在VR内容正式推出时，制作组除了能够提供更为气势恢宏的宇宙空战外，也能在玩法上有所突破。

《勇者别嚣张VR》





《勇者别嚣张VR》在TGS上提供的试玩版展现了游戏的部分内容和基本特色，玩法充满了即时战略要素。游戏在一张规模中等的地图上进行，勇者与魔王分据两侧，玩家在游玩时将处于上帝视角，帮助魔王军击溃勇者。试玩版中魔王会给予玩家提示，玩家需要移动手柄，利用重力体感来移动光标。按下方向键即可调出建筑菜单，之后可以选择需要建造的建筑。试玩版中可供建造的建筑暂时只有三种，但正式版中会有更多，每个建筑都需要消耗特定点数。在游戏开始时，玩家只能建造最为初级的建筑，这些建筑必须放在魔王城附近的紫色范围内，不过随着建筑的建造，紫色的范围便会逐渐扩大，可供玩家建造的地图面积便会增加。

建筑会生产魔物，每种魔物会有需要的食物，中级、高级魔物往往会以低级魔物为食，因此在建造时，玩家需要将能够生产不同等级魔物的建筑搭配摆放。游戏中有白天与黑夜的设定，并且会随着时间的流逝不断交替。当处于白天时，勇者军便会主动进攻，此时玩家需要尽量在防守薄弱的区域放置建筑，以抵御勇者军。而到了夜晚，玩家就可以指挥魔王军进攻了，只需要用光标进行指引，魔物便会沿着指定路线前进。

从试玩版的体验来看，本作是一款策略性与趣味性都很强的游戏。本作的画面并不算出色，但是借助PS VR的显示环境，玩家能够有一种身临其境指挥战斗的真实体验，让人欲罢不能。虽然试玩版中敌我双方的兵种与建筑都不算多，但是相信到了正式版中，随着兵种的增多，能够延伸出的玩法与战术也会丰富起来，总得来说还是非常值得期待的一款作品。

BNEI

日本地区最不可能出现财政赤字的第三方游戏厂商，恐怕就属 BNEI 了。BN 集团旗下的业务囊括了动画、游戏、网络、周边生产、饮食业务等方方面面，完全能够实现“动画——游戏——周边——活动”的“自产自销”。以 2015 年重新整合游戏相关的各部门并由 BNGI 改名为 BNEI 之后就可以看出其对游戏业界的野心：不仅仅是提供“游戏”，更是要提供“娱乐”。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

原创IP和动画版权作双管齐下

厂商简介

Bandai Namco Entertainment Inc. 是 Bandai Namco 集团用于经营网络、主机、街机业务以及游戏开发的核心企业之一，游戏相关的周边展开或者联动也是交由该企业负责。其英文简称为“BNEI”，日文简称为“バンナム”，虽然 Bandai Namco 集团旗下的其他企业也是以“Bandai Namco”作为企业名前缀，不过对很多玩家来说“バンナム”这一简称还是特指 BNEI。

在 2005 年，Bandai 与 Namco 合并，2006 年 Bandai 将旗下的游戏部门统合起来组成了 Bandai Namco Games Inc.，当时的英文缩写为“NBGI”，直到 2014 年 4 月 1 日才更变为“BNGI”。在 2015 年，BN 集团再次重新整合 BNGI 旗下的各部门，并将其正式更名为“BNEI”。

BNEI 旗下的子公司和相关部门包括有 Bandai Namco Studio、Bandai Namco Online、B.B.Studio、VIBE 等。而在 BN 集团里与 BNEI 同样经营着网络与主机相关业务的公司还有 D3 Publisher 这类子公司。

BNEI 的重点虽然放在日本地区，不过他们最近几年也比较注重海外的发展，目前 BNEI 以及其旗下部门在美国、欧洲、新加坡、加拿大、中国香港等国家和地区都开设有专门的分部来展开面对海外玩家的业务。



2015年销售数据一览



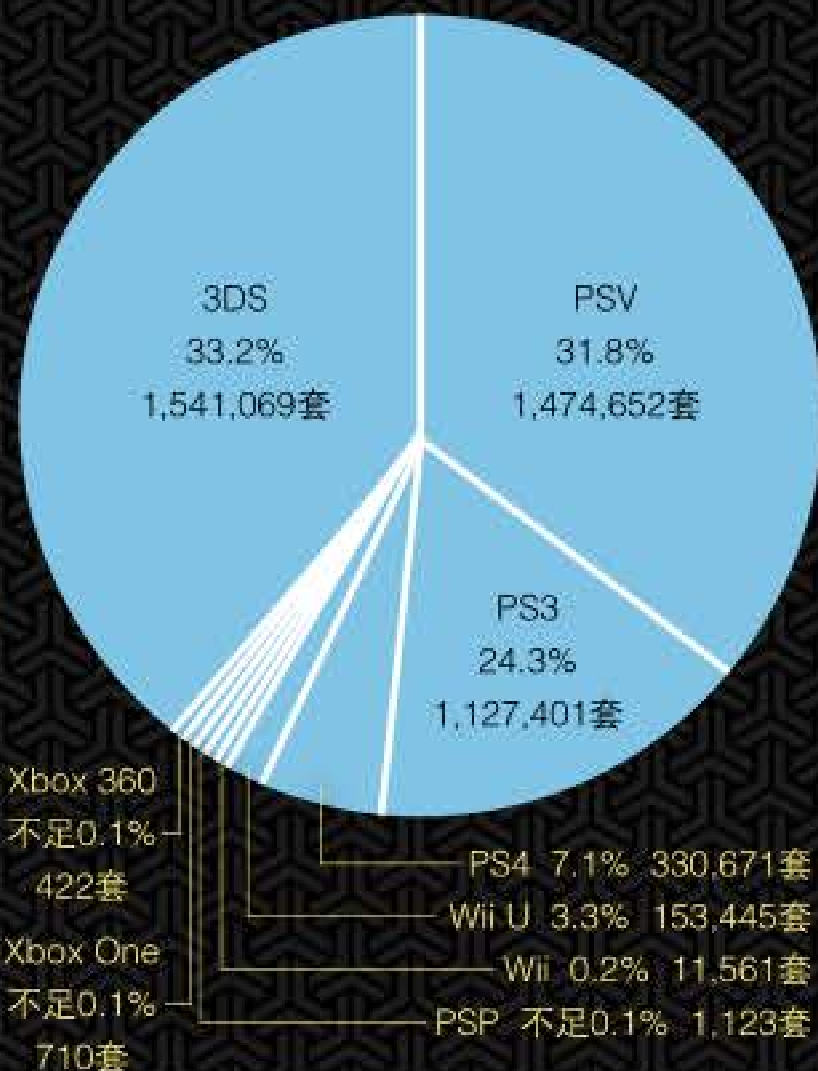
在 2015 年内，BNEI 在主机平台的销售量以掌机平台占优势，PSV 平台有《噬神者》系列”2 部正统作的热卖以及以《刀剑神域 失落之歌》为首的版权作作为支柱，3DS 平台的《迪士尼魔法城堡 2 我的快乐生活》也由于长卖而销量稳定。家用机方面的销量则主要是以 PS3 平台为主，包括《热情传说》、《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》等知名系列的正统作品在这一年都仍然以 PS3 作为主要平台，PS4 平台的游戏基本都是掌机游戏的高清移植版或者已经发售的 PS3 游戏的 Remaster 版，从 2015 年下半年开始才正式进入 PS3 → PS4 的平台转移。

◀“《噬神者》系列”2015 年里表现出色，在年内发售的两部作品都推出了官方中文版。

●2015年软件销量TOP10

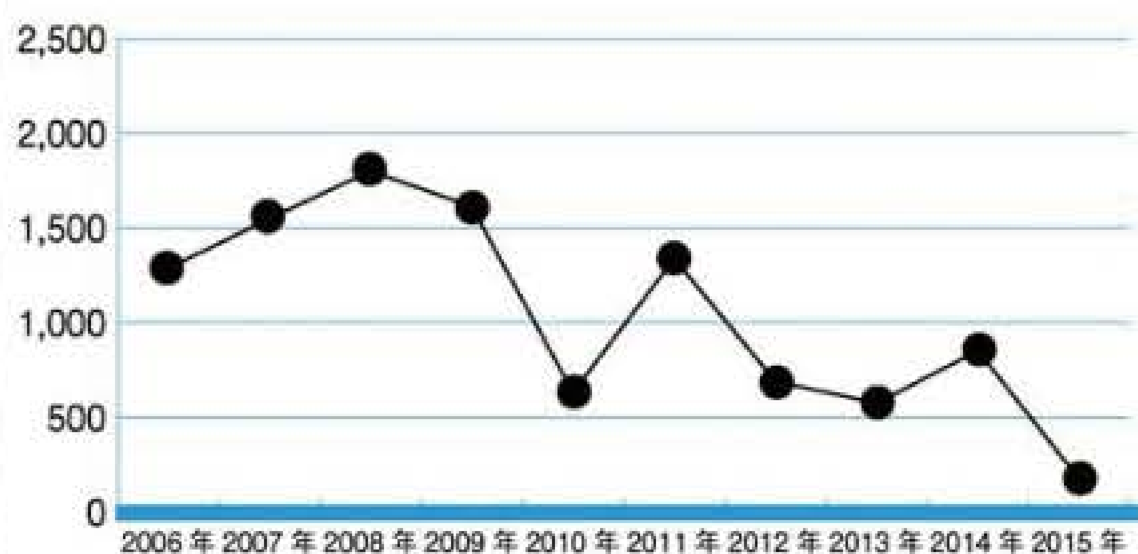
顺位	机种	游戏名	年内销量
1	PS3	热情传说	369,162
2	PSV	噬神者2 狂怒解放	342,983
3	3DS	迪士尼魔法城堡2 我的快乐生活	247,617
4	PSV	刀剑神域 失落之歌	192,047
5	PSV	噬神者 解放重生	164,361
6	PS3	海贼无双3	154,036
7	3DS	龙珠Z 超究极武斗传	150,989
8	PS3	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	144,325
9	PSV	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	130,600
10	3DS	超级机器人大战BX	122,168

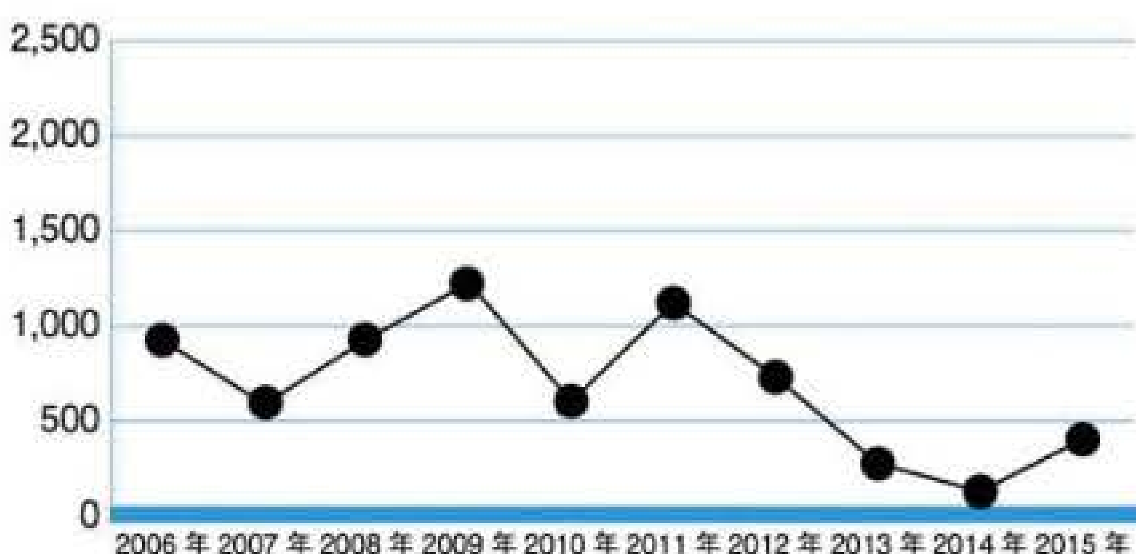
软件销量构成比



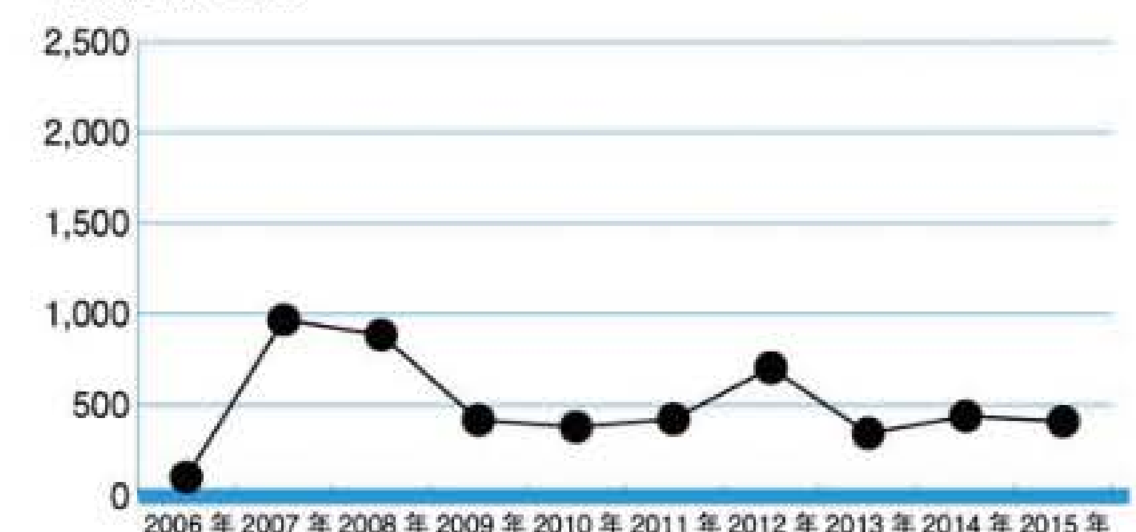
●知名IP系列年间销量推移数据

系列	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	合计
高达	1,289,963	1,549,338	1,801,432	1,613,350	623,421	1,340,271	689,906	575,407	853,480	173,135	10,518,603
传说	929,435	592,113	931,754	1,229,465	606,555	1,122,702	733,579	279,605	134,150	406,989	6,966,347
超级机器人大战	101,883	965,940	883,314	417,513	378,619	422,962	703,788	344,241	438,860	409,570	5,066,690





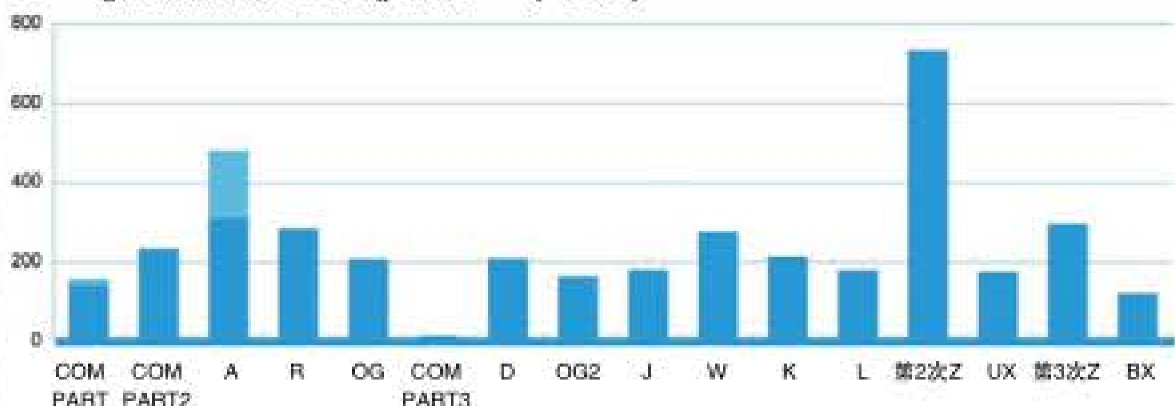

□面向家用机平台的“《高达VS》系列”新作目前正在开发中。

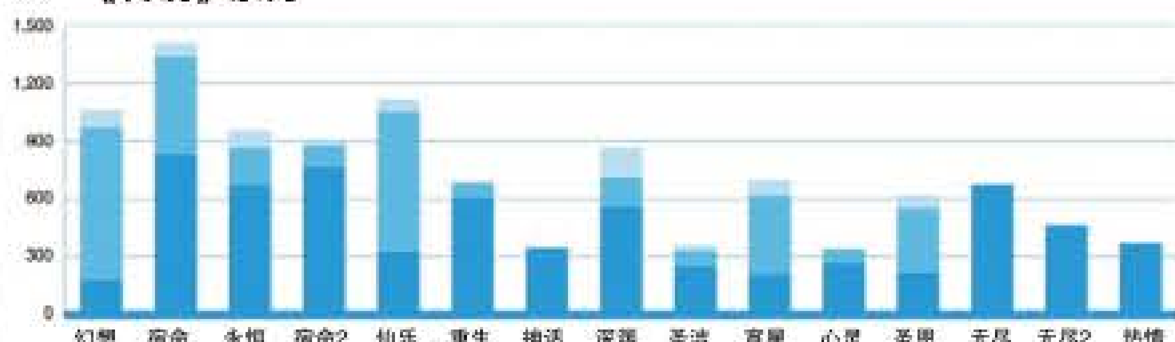


●知名IP系列各作销量数据

· **统计时间**：发售日～2015年12月27日
· **单位**：千套













▲《热情传说》PS4版于2016年正式在日本国内发售，本作的全球总销量已经突破百万。

2016年（截止至9月）经营状况简析

●2016年软件销量TOP10

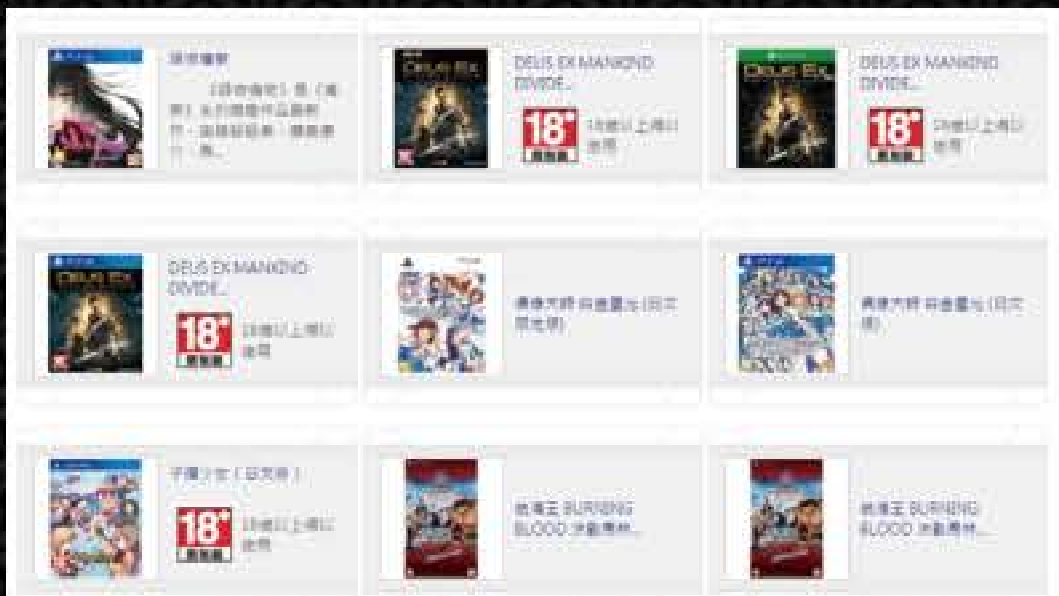
统计时间：发售日～2016年9月4日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	PS4	绯夜传说	217,210
2	3DS	龙珠 合体	148,331
3	PSV	高达破坏者3	113,077
4	PS3	绯夜传说	104,689
5	3DS	太鼓之达人 神秘冒险	89,791
6	PS4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4	89,578
7	PS4	高达破坏者3	86,619
8	PS4	超级机器人大战OG 月之住民	81,170
9	3DS	职业棒球 家庭竞技场 归来	80,942
10	PS4	偶像大师 白金之星	80,856



▲《高达破坏者3》在PS4平台的表现可圈可点。

在2016年的表现



BNEI在2016年的表现可圈可点，从原创IP到动画版权作品都分别有不同程度的作品，同时今年也是BNEI正式将家用机的中心转移到次世代平台的时期。在上半年，以“《高达》系列”、《火影忍者》为首的动画版权作品陆续在销量榜上出现，从内容性质上来说只能算是《高达破坏者2》的《高达破坏者3》是该系列的试水作品，尽管平台从PS3/PSV变成了PS4/PSV，但是本作人气不减的势头也证明了玩家群的平台转移在顺利进行。截止至9月，BNEI在年内发售的游戏销量榜平台与去年相比，从清一色的PS3变成了放眼望去满目PS4，也证明了次世代主机的普及率已经能够满足动画改编作品的需求。开始步入下半年之后的重头戏便是“《传说》系列”的第16部正统作品《绯夜传说》，当前累计销量已经达到32万，虽然在2015年里《热情传说》已经发售了PS4版，不过首发平台里有PS4的《传说》这还是第一部，PS4与PS3将近2比1的销量也证明了该系列在PS4平台的可发展性。除了BNEI自己的IP之外，由From Software制作、由BNEI发行的《黑暗之魂Ⅲ》也在日本国内外获得十分出色的销售成绩。

在这两年BNEI对于日本以外地区的市场扩张十分上心，从一开始的动画改编游戏作品（例如“《刀剑神域》系列”、“《高达》系列”）到自己旗下的原创游戏IP（例如“《传说》系列”、“《超级机器人大战》系列”等），各作品的日文版与中文版、海外版等其他语言版本之间发售时间间隔越来越短，一些面向日本地区的知名系列也开始在亚洲与海外同步进行宣传活动，在今年8月，“《噬神者》系列”的最新两部作品《噬神者2 狂怒解放》和《噬神者 解放重生》也登陆了欧美地区，可以看出BNEI对发展海外市场的野心。

BNEI在海外地区除了发行自己的游戏之外，还代理了不少其他厂商的游戏，这两年里代理的游戏有：

在港台地区代理Xbox One版《最终幻想15》繁体中文版；

在意大利或德国等地区代理《巫师3》；

在澳大利亚地区代理Square Enix旗下的各种作品，例如《最终幻想15》、《勇者斗恶龙建造者》、《王国之心2.8》、《最终幻想 世界》等新作以及《莫比乌斯 最终幻想》这类手游；

除了以上游戏之外，BNEI在海外还代理了“《英雄传说 闪之轨迹》系列”、《奥丁领域》等日本国内知名作品。



TGS展会表现

●出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
龙珠 超次元2	PS4	是
SD高达 G世纪 创世纪	PS4、PSV	是
铁拳7	PS4、XOne	是
刀剑神域 虚空幻界	PS4、PSV	是
海贼王 大海贼斗技场	3DS	是
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 博人传	PS4	是
超时空要塞Delta 紧急起飞	PSV	是
夏日课堂	PS VR专用	是
偶像大师 灰姑娘女孩VR	PS VR专用	否
双星的阴阳师	PSV	否
热血高校 燃烧边缘	PS4	否
小小恶梦	PS4	否
吃豆人 冠军版2	PS4、XOne	否
绯夜传说	PS4、PS3	否
数码宝贝宇宙 应用怪兽	3DS	是
龙珠 合体	3DS	是
齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难？！	3DS	是
超・战斗中 究极忍者与战斗玩家 顶上决战	3DS	是
太鼓之达人 神秘冒险	3DS	是
迪士尼魔法城堡2 我的快乐生活	3DS	是

●表现评价

由于旗下的原创游戏系列要么是在TGS前就已经发售（例如《绯夜传说》）要么就是混迹于各大展会已久而导致新鲜感有些欠缺（例如《铁拳7》），BNEI今年的参展阵容主要还是以动画改编游戏为主，原创游戏系列除了已公开但未发售的之外，其他的基本也是以宣传手游为主要目的。TGS前公开的手游《噬神者 在线》占据了话题性，在现场介绍的最后情理之中意料之外地公布了“《噬神者》系列”新作的概念影像，为该系列日后的发展做好了铺垫。在参展的游戏之中《夏日课堂》和《偶像大师 灰姑娘女孩VR》这两款PS VR专用游戏也占据了话题性，由于《夏日课堂》是从两年前开始就备受关注的游戏，在现场的人气也不低。



未来经营状况展望

从BNEI组建BN Studio开始已经过去了四年的时间，在四年里这个拥有BNEI旗下各游戏部门资源的子公司也很大程度上肩负着BNEI旗下各IP今年的发展之路。与2014年相比，2015年和2016年里BNEI的外包工作没有那么频繁，旗下的《铁拳》、《太鼓之达人》、《传说》、《偶像大师》等系列也开始逐步趋于稳定，BN Studio除了负责这几部系列正统作品的制作之外，同时也会负责相关手游的制作，“《传说》系列”的新手游《光芒传说》便是由该公司制作的一部作品。而在未发售的作品里最值得期待的就莫过于《夏日课堂》与《铁拳7》，前者将在10月份作为PS VR首发游戏之一问世，后者将在2017年与玩家们见面。

除了发展本社的游戏资源之外，BNEI与其他公司的合作将来也依然会像现在这般频繁。BNEI与From Software合作的“《黑暗之魂》系列”在日本海内外收获了不俗的人气与销量，与CC2合作的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 博人传》将延续原作的进度继续发展下去，与Shift合作的“《噬神者》系列”新作也是系列粉丝们翘首以盼的作品。





BNEI在今年也宣布了将支持推广VR体验，在都市里设立专门的VR体验专区，让玩家们感受到最新的技术体验。在10月发售的VR作品《夏日课堂》成绩如何，也许将会影响到BNEI接下来的游戏发展方向。

BNEI

版权佳作百花齐放 高达还能再战30年

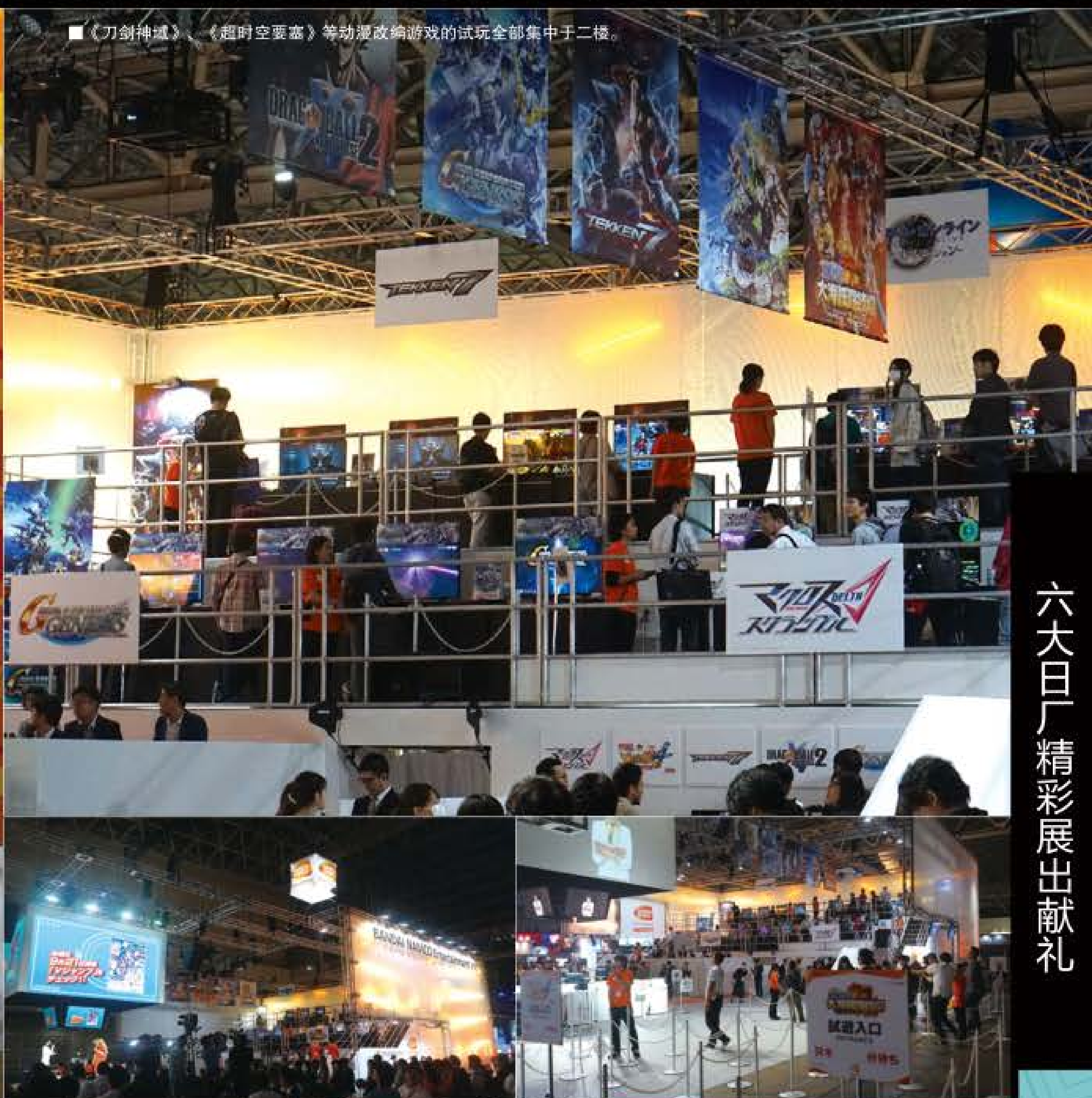
BNEI这次的展台布置得相对比较简洁，但不失特色。由于今年BNGI的大作基本上都已经发售了，所以舞台不像去年那样设置各种巨大的模型，走上了简洁的路线，游戏的试玩区位于展台的两侧，围绕着正中央的主舞台。而主舞台上不时在举行各种各样的宣传活动。另外，今年由于还是“《高达》系列”游戏的30周年纪念，所以展台的其中一侧就专门用来展示《高达》相关的游戏作品。从1986年开始的第一款《高达》游戏到最新的作品全部都有展出，除此之外，展示柜里还有SD高达的模型展出。而墙上还有“《高达》系列”作品的回顾年表，还有“《高达》系列”动画的年表。展台的另外一侧则是宣传自家的手游，而且那里还为游客提供了免费充电服务。


■那些年，我们玩过的高达游戏。


■现场的高达游戏30周年展览非常有看头。


■有高达游戏自然少不了高达模型。


■不知各位在这些游戏里一共氪了多少钱呢？


■《刀剑神域》、《超时空要塞》等动漫改编游戏的试玩全部集中于二楼。


■BNEI展台后方有手机充电站，充电还有礼品相送。





■高达游戏30年的系谱表，每一张图片都代表着一段难忘的回忆。

纱迦：今年是高达游戏诞生30周年，BNEI在自己的展台摆了一个小型的纪念展，里面收录了目前所有的高达游戏，极具看点。一个个顺着看过来，才发现原来自己也玩过不少高达游戏，真是怀念。

宇宙人：坑！太坑了！展台居然大部分地方都不能拍照，而且就算拿了BNEI的Press证也要被拦截！太不厚道了！不过毕竟是版权大厂，这种做法也不是不能理解。

乙太：相比其他展台，以白色为主色调的BNEI展台布置显得十分整洁，中间空出一块场地用于活动，试玩成阶梯型对称分布，简直让强迫症患者一本满足，这也是我对该展台最深刻的印象。

文 白菜 美编 sienna

李超狼 参战！

从系列初代开始登场的元老角色李超狼，确定将于PC/家用机版中登场。作为三岛平八的养子，却又被三岛财阀放逐的贵公子，在本作中又会有怎样的表现？



家用机版的《铁拳 7》将于明年春季发售，本次前线为大家带来家用机版的限定角色李超狼的消息。另外还有新角色克劳迪奥的一些相关情报。

铁拳7	BNEI	格斗
多机种	铁拳7	日版
预定2017年春	本地1~2人	对应年龄：未定
售价为PS4、XOne:未定		



李 超狼

Lee Chaolan

格斗流派：武术 国籍：日本

原本为了成为三岛一八的好对手，而作为三岛平八的养子被带入三岛财阀。幼年时期跟一八一样被彻底灌输了帝王学。后来因为某个理由而被三岛财阀放逐，却通过开发紫罗兰系统机器人经营而名利双收。之后平八重夺三岛财阀王座，一八也在暗中支配G社，世界被卷入两大势力展开的全面战争中。按理说此时依附于某一势力才能过上安稳日子，但对于平八和一八怀有强烈憎恨的李超狼，选择了第三条道路，那就是暗中支援对三岛财阀掀起反旗的拉斯・亚雷克桑达。李超狼的复仇戏码现在才刚刚开始。









▲在《TT2》中化名"紫罗兰"后的奢华造型。本作也会看到这身行头。

身处故事中心的关键角色！

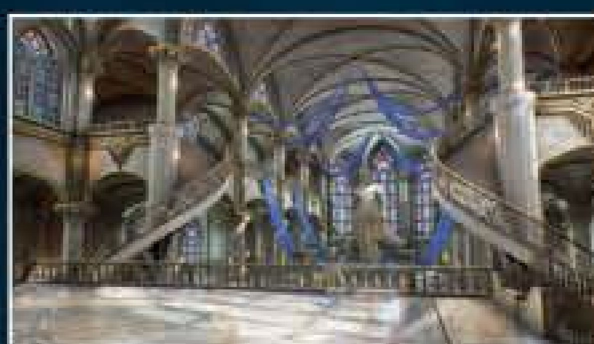
关于克劳迪奥・塞拉菲诺

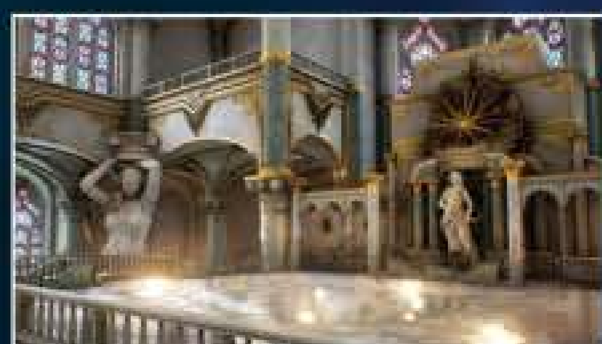


隶属天狼星射手最强的袚魔师，为了抑制其太过强大的袚魔之力，由组织对其右手施加了封印。在战斗中可以短时间内解除封印，解除封印时被称为“星爆状态”。该状态下右腕会出现蓝色的火炎，脸上也会出现神秘花纹，左眼也会产生变化。进一步解放力量后，甚至能够释放出闪电箭矢。

天狼星射手

不为人知的袚魔师集团，将世上的怪异接连除去。根据地设置在意大利，据传一直以来都在欧洲历史上留有强大的影响力。由于其存在的特殊性，在长远的历史中一直保持着自主独立。









克劳迪奥・塞拉菲诺

Claudio Serafino

格斗流派：天狼星流袚魔术　国籍：意大利

从很久以前开始，就存在一个不断将世上的怪异除去的袚魔师集团，其名为“天狼星射手”。由于其存在的特殊性，至今为止一直都不为外界所知。但三岛财阀不知从何处搞到了他们的情报，并试图与他们接触交涉。交涉的内容是要求天狼星射手归入三岛财阀伞下，这当然遭到了拒绝，但三岛财阀也执拗地纠缠着。终于，这个情报传到了天狼星射手实质上的代表——克劳迪奥・塞拉菲诺的耳朵里。为了掌握对手真正的意图，他独自展开了调查。

三岛家的因缘



故事模式中将会收录三岛家过去的恩恩怨怨，甚至可以看到年幼的三岛一八与平八对峙的场景。不知道幼年一八的招式性能会不会有所变化。







六大日厂精彩展出献礼

BNEI

第5世代《高达VS》启动！

文 乌冬 美编 咕噜

虽然一开始系列作就在街机和家用机上平行展开，不过由于近年系列发展重心开始偏向街机，家用机版推出频率有所降低。今年TGS的索尼发布会上，BNEI终于公布了系列的PS4版新作，而且还是完全面向家用机的原创作品，下面来看看本作的初步消息。



GUNDAM VERSUS

ガンダムバーサス

高达VS	BNEI	动作
PS4 ガンダムバーサス		日版
发售日未定	对应人数未定	对应年龄未定
售价未定		

《高达VS》是使用《高达》系列作品中的人气机体展开对决的动作游戏，从2001年推出以来，街机和家用机平台都推出了数十部作品。今年系列迎来诞生15周年，制作方也有了新的动作，其中一个就是公布了PS4版的本作。





系列终于迎来了新时代的序幕！



◀专门针对家用机开发的本作，不知道会怎样的变化。

更加进化的画面表现

从公布的图中可以看出，无论是武器效果的华丽程度还是背景的精细程度，都有相当的进化。去年全球技术总监 Julien Merceron 加入 BNEI，本作就用了他参与制作的游戏引擎“NU Library”，相信画面会到达一个新的高度。





充满魄力的新世代画面



实时破坏表现导入

可以破坏战场上的巨大建筑物和石头等摆设也是本作的看点之一。下图可以看到从被破坏的建筑物中穿过的高达巴巴托斯。这个要素不仅增加了演出效果，作为游戏性也非常值得期待。



破坏建筑物向对手发动奇袭



2026年——继承《SAO》之名的VRMMO将改变世界

游戏还有约一个月发售，在TGS期间，本期前线为大家复习一下参与全新冒险的桐人及其同伴们，他们都是玩家可以选择操作的角色。你已经选好自己的搭档了吗？



刀剑神域 虚空幻界	BNEI	动作角色扮演
多机种 ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-		日版
2016年10月27日	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4：7200日元，PSV：6100日元		



桐人 CV：松冈祯丞

终结死亡游戏的“英雄”

本作的主人公，外表看上去温柔且弱不禁风，但实际上持有出类拔萃的反应速度，在VRMMO中发挥着强悍的实力。因为着装兴趣，也被称为“黑色剑士”。



平时看上去威风凛凛的亚丝娜，不意之间展现出的“娇柔”一面。就算是身处VR空间，对她来说最为舒适的场所，也是桐人的身边吧。



亚丝娜 CV：户松遥

强大温柔美丽！完美的女性玩家

外表看上去只是个美丽的少女，实际上却是在《SAO》时代担当屈指可数的攻略公会“血盟骑士团”副团长的强者。在游戏内外都支撑着桐人，是他的好搭档。



克莱因 CV：平田广明

轻佻却值得依靠的大哥

日式武士装束的青年，与桐人在《SAO》开始运营后立刻相识。对待女性的态度虽然有些轻佻，但剑的实力不在桐人之下。



埃基尔 CV：安元洋贵

在背后支撑着同伴的温柔汉子

外表看上去是个光头巨汉，但内心非常温柔。在《SAO》时代担当旧货商人一职，为许多玩家带去了帮助。

试玩

本作的试玩版是一场BOSS战。游戏允许和NPC一起行动，桐人的战友多了无数的NPC（而且是以女性居多）。BOSS战实际上还是4人的战斗，但是有很多NPC辅助，再现了原作中的大场面。尽管是单人游戏，但游戏从界面到操作都是在模仿MMORPG。桐人的技能有数屏之多，需要玩家手动翻页逐一选择。这些技能中有需要冷却时间的，也有消耗类似MP数值的技能。桐人由于是强调剑技的角色，在技能中有连击、反击等丰富的攻击技巧，感觉光是要把这些技能逐一选择就已经是手忙脚乱了。当然游戏也允许玩家预设4个最常用的技能到快捷键上，只是试玩版没有给这个时间，直接就开战了。

混乱的场面让初接触的玩家十分不适应，幸好游戏的难度设定得比较低，BOSS高威力的招式在发动前都有明显的范围提示。玩家也可以向队友发出指令，下达诸如回复、全力攻击的命令。将BOSS击破之后体验就结束了，总的来说通过这次试玩能够体验到制作组想要表达的东西，游戏风格更接近艾恩格朗特世界这点也非常迎合喜欢第一部作品的粉丝。不过战斗系统是否优秀，还需要更长时间的体验才能下结论。[文：纱迦]





菲利亚

CV：石川由依

找来的是财宝？还是大麻烦？

在《SAO》的秘密区域“虚空区域”中与桐人相遇的少女。能够嗅到宝物的气息，自称“财宝猎人”。



莉琺

CV：竹达彩奈

被飞翔魅力俘虏的《ALO》玩家

桐人的妹妹，虽然活泼开朗，但也有追着哥哥进入《SAO》世界的惊人胆色。拥有全国级别的剑道实力。

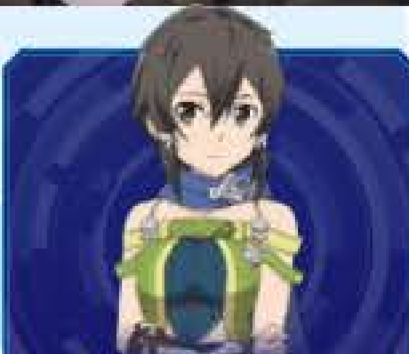


西莉卡

CV：日高里菜

与爱龙“毕娜”一起奋斗的坚强驯兽师

《SAO》时代以驯养稀有的“羽翼龙”而出名的少女。自从得到桐人的帮助之后，一直跟随着桐人行动。



诗乃

CV：泽城美雪

保持着沉着冷静的吐槽角色

由于通信错误而误入《SAO》，最终与桐人一行人共同突破死亡游戏的少女。为人处世坚决果断，散发着成熟的气场。





普雷米娅



CV：巽 悠衣子

掌握故事关键的“纯白”NPC

设置在《SA：O》中的NPC，原本连名称也没有设定的神秘少女。担当着报酬只有1金币的奇妙任务。

莉兹贝特



CV：高垣彩阳

擅长活跃气氛的战斗铁匠

在《SAO》时代为桐人打造过武器的职人系玩家。与男生和女生都能毫无隔阂相处的少女，和亚丝娜是挚友。



唯

CV：伊藤加纳惠

桐人与亚丝娜的纯真“爱女”

以治愈玩家的心灵为目的的特殊AI程序，因为某个事件为契机而跟随着桐人行动。主要负责情报方面的支援。



斯特蕾亚

CV：三泽纱千香

天真烂漫无可捉摸的大姐姐

力量值不亚于桐人的大剑使用者。其真实身分是相当于唯的“妹妹”的AI程序，与看上去性感的外表不同，内在非常孩子气。

DRAGONBALL XENOVERSE 2
ドラゴンボール ゼノバース

被修复的历史 再次面临崩坏！

去年2月，《龙珠 超宇宙》以其开放的设定，自由的玩法获得了《龙珠》粉丝的好评。同时随着《龙珠 超》动漫近一年来的播映，动漫创作者们也向我们展示了《龙珠》世界依旧有着众多的可能性，粉丝们则用他们的热情做出了回应。BNEI方面也趁热打铁推出了《龙珠 超宇宙》续作，不同于初代还需要兼顾上个世代的主机，此次的《龙珠 超宇宙2》将会以新世代主机为基础开发，为玩家带来更加成熟完善的玩法和系统，游戏画面也更上一层楼，相信下个月末的《龙珠 超宇宙2》一定不会令各位玩家失望。

文 筒子君 美编 心の永恒

龙珠 超宇宙2	BNEI	动作
多机种	ドラゴンボール ゼノバース2	日版
	2016年10月25日 / 本地1~2人、在线多人	对应年龄：12岁以上
	售价PS4/XOne：8208日元	

挽救历史的故事模式



▲玩家（画面左边）在组织中还是一名新手，执行任务时需要和前辈们一同行动来获得帮助。

前作中，遵循特兰克斯的指引，玩家扮演的原创角色从未来回到过去（AGE 850年），对历史进行了改变，保卫了龙珠世界的和平。而在本次的新作中，获得了两年和平的宇宙再次出现危机（AGE 852年），在神秘敌人的操控下，不同时空中原本应该已经被消灭的反派们又重新登场，他们的出现也让世界的历史再次出现了变化，因为此次历史的错乱更为严重，原本已经注定的结局不但有再次崩坏的危机，其造成的后果也会变得更为严重，而这一切危机自然还是要由玩家来进行化解。新作中玩家将成为时间组织的一名时空巡逻员，为了应对发生改变的历史，我们需要在“時の界王神”的指挥下借助“老界王神”的力量穿越时空，将强敌一一击败。



▲鸟山明监修的时空巡逻组织标志。

加速改变 新强敌接连登场！

因为不同于前作只是单纯的改变原作中的历史，今次不同时间线中的强敌纷纷登场，玩家在应对历史中原本需要面对的敌人的同时，还需要对抗乱入而来的反派强敌。历史的巨大改变，将令玩家所熟悉的经典场面产生翻天覆地的变化。

新角色陆续参战！

本作中的故事将会纵惯整个龙珠故事的历史，众多只出现在番外篇中的角色也将一一登场，从悟空的父亲巴达克到未来世界中的特兰克斯，《龙珠 超宇宙 2》的登场角色数量将达到新的高度。

●巴达克



存在于过去历史中的勇士，悟空的父亲巴达克将作为新角色登场，虽然是最下级的赛亚人战士，但是巴达克是一名常年徘徊在前线的勇士，拥有着不输精英战斗员的力量。面对要将赛亚人灭族的弗利萨，英勇的巴达克战斗到了生命的最后一刻。

●古拉



弗利萨的哥哥，常规状态时就相当于弗利萨最终形态变身的强度，虽然继承了家族傲慢的性格，但是却是个冷静而强大的敌人。



▲粉丝们无比熟悉的弗利萨与悟空在那美克星的经典对决。

▲古拉乱入登场，得到支援的弗利萨将更加难以战胜。

●达列斯



幸存的赛亚人战士，获得了“神精树果实”的巨大力量，生性冷酷，反复无常的他曾是悟空的劲敌之一。



■突然出现的敌人，获得“神精树果实”的力量后，曾经“羸弱”的对手变得无比强大。他们又会为玩家带来怎样的麻烦呢？

新任务“潜入调查”

回到过去的玩家，将不再直接明刀明枪的与敌人开战，为了完成任务我们也需要打入敌人内部。例如在那美克星篇章中，我们需要加入弗利萨的势力，配合基纽特种部队共同行动，甚至还要与悟空等人进行战斗。加入弗利萨势力之后，玩家就可以在弗利萨的基地中自由行动来探听一些机密。而在其他的篇章中，玩家还有机会为撒旦先生工作，或者拜访魔人布欧的房子。除了这些已经公布的内容外，制作组也保证本作的单人模式任务总数将会达到前作的两倍。



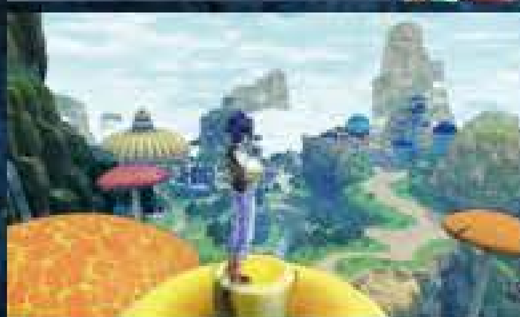
■如果遇到“上级领导”的话要注意礼数，鞠躬姿势一定得标准。



■在那美克星众多的事件之中，玩家还将遇到那美克星大长老，此时一定要记得让他帮助我们引导潜力。



■来到魔人布欧的家中做客。



有了更多的游戏事件，本作的探索场景也得到了阔张，多人游戏时这里将成为玩家之间进行交流互动的场所。根据官方放出的情报，这次主要城市的面积将达到前作的 7 倍之多，并可同时容纳 300 名玩家同时在线。

新次元的战斗表现

借助新世代主机的机能,《龙珠 超宇宙 2》将为玩家带来 60 帧的流畅体验,气功波的特效更加华丽,场景破坏效果也会更上一层楼。战斗方面,新增的躯体崩坏判定,以及优化后的特殊移动操作将大幅改变以往的游戏节奏。





新的战斗!觉醒技能!

在机能进化的同时,前作中的五大角色类型的觉醒能力也有了更具特色的呈现。游戏中每个种族的角色都有一个"能力解放条件",在达成条件后就会获得具有特殊能力的觉醒技能。例如超级赛亚人在觉醒后就会获得高速移动的能力,来实现强大的连击;地球人则可以拥有筋斗云,并且使用如意棒作为武器;那美克星人可以使自己化身成为巨人,给予对手巨大的伤害;弗利萨一族可以获得金色变身,变身后效果与赛亚人相似;魔人一族拥有专属的技能来增加攻击力,使进攻变得更为有效。



●气场爆裂冲刺



▲使用爆裂冲刺后,角色会以飞行姿态进行自动追踪,通常用在摆脱对手气功弹牵制时使用。

●瞬间移动



▲与原作中相同,在身体消失的瞬间快速移动到对手的身后,可以借此完成一些原本不成立的连段,这种移动方式也是展现原作速度感的不二之选。

●姿势崩溃



▲使用强力的攻击来破坏敌人状态,打出崩溃效果后,敌人会出现巨大的硬直,此时就可以展开持续进攻。

六大日厂精彩展出献礼

BNEI

多人模式

跳出了单调对战的束缚,"《龙珠 超宇宙》系列"的多人模式备受好评,不过官方并未就此内容放出太多情报。目前可知的是,游戏的自定义内容将更加丰富,身体、着装、样貌等内容都将可以进行自定义修改,自定义的服装和配件等要素也会进行重新设计。另外,关于多人协作方面,官方还确定将会增加全新类型的"专家任务",此模式将支持 6 名玩家组队,挑战巨型强力 BOSS,比如变为巨猿形态的贝吉塔就会是此模式的 BOSS 之一。





▲相信游戏中必然还会出现更多强力BOSS角色。



游戏配乐

"《龙珠》系列"的音乐大家应该都比较熟悉,不过在这次的新作中,BNEI 特别邀请了著名 DJ 史提・青木(Steve Aoki)进行合作,对原作中的一些经典曲目进行改编,其中就包括《Cha-La-Head-Cha-La》和《We Gotta Power》等经典主题曲。

Koei Tecmo

老铺新店 全面开花

近年来 Koei Tecmo 已经成为了一家深受亚洲玩家喜爱的游戏公司。其旗下的诸多游戏品牌如《无双》、《死或生》、《工作室》都有非常稳定的用户群。Koei Tecmo 也是最重视华语市场的游戏公司之一，如今其旗下的作品绝大部分都拥有中文版。同时 Koei Tecmo 对 PSV 的支持也是有目共睹的。如果从 1978 年 Koei 成立算起，这家公司已经有 38 年历史，今后其动向值得我们关注。

文 纱迦 & 苍穹　美编 心の永恒

厂商简介



我们经常提到的 Koei Tecmo，其全称是 Koei Tecmo Games，它是 KOEI TECMO HOLDINGS 旗下的子公司，负责电脑及家用游戏机的游戏软件、在线游戏、手机内容的企画的开发。Koei Tecmo 的前身是 Koei，也就是中国玩家俗称的光荣。Koei 于 1978 年成立，在 20 世纪以历史策略游戏而闻名于世，进入 21 世纪后凭借"《无双》系列"成功跻身日本顶级游戏开发商行列。

2008 年，《死或生》、《忍者龙剑传》系列的开发商 Tecmo 陷入困境，当时 Koei 和 Square Enix 同时向其抛出橄榄枝，最终 Tecmo 选择了 Koei。2011 年 4 月 1 日，全新的 Koei Tecmo Games 成立。同年 12 月 13 日，Koei Tecmo 将"《工作室》系列"的开发商 Gust 吸收为子会社，再次强化了自己的游戏开发能力。

组名	负责人	主力产品
シブサワ・コウ	藤重和博	《三国志》、《信长之野望》、《大航海时代》
ω-Force	小笠原贤一	《无双》、《讨鬼传》
Team NINJA	早矢仕洋介	《忍者龙剑传》、《死或生》、《仁王》
Gust	鲤沼久史	《工作室》、《无夜之国》
Ruby Party	襟川芽衣	《安洁莉可》、《遥远的时空中》、《金色的琴弦》



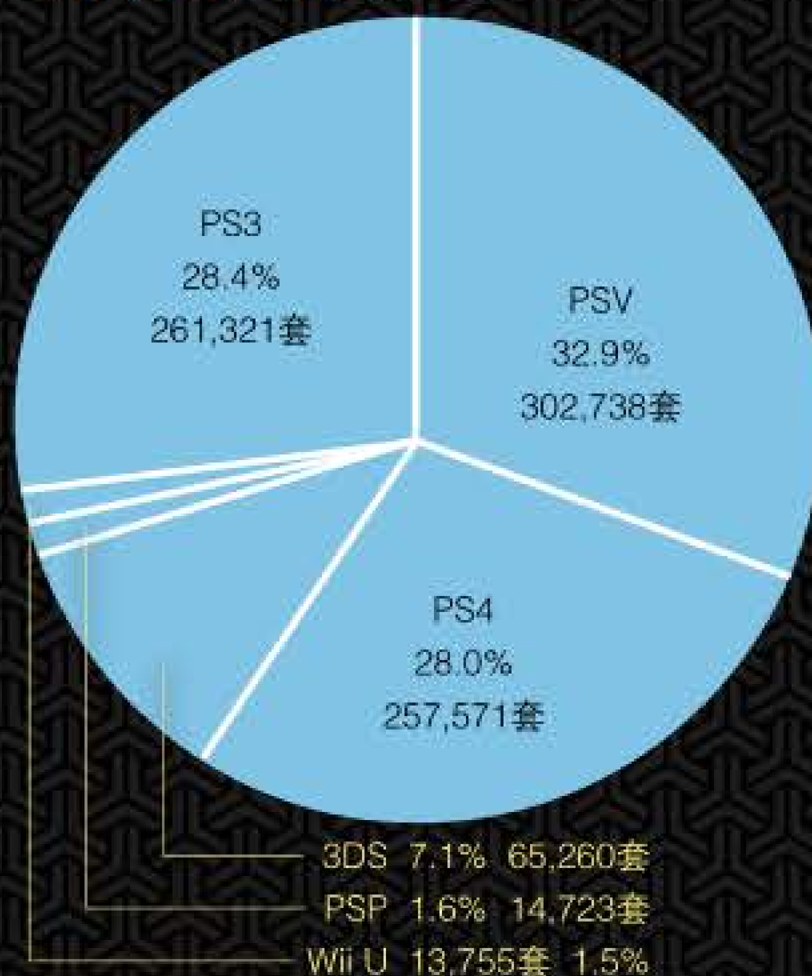
■《三国志》、《信长之野望》、《大航海时代》、《太阁立志传》等都是中国玩家们耳熟能详的系列。

2016 年 4 月 1 日，Koei Tecmo Games 将旗下的游戏开发力量分设为 5 个开发组，各自负责不同的项目，详见左表。

2015年销售数据一览

多平台发展几乎已经成为了 Koei Tecmo 近年来的惯用套路，虽然掌机版由于机能限制免不了在画面流畅度、同屏人数等方面受到诟病，但 2015 年度发售的同款游戏中 PSV 版销量几乎全都高于 PS4 版，这也是 Koei Tecmo 始终不放弃掌机市场的一大原因。2015 年 Koei Tecmo 主打的"无双类"游戏数量有所减少，作为与《猛将传》刻意区分的《战国无双 4-Ⅱ》并没有取得预期中的成绩，《阿尔斯兰战记无双》也折戟沉沙。反倒是 Gust 负责开发的《无夜国度》作为原创 IP 能进入年度销量榜前三甚是喜人，这也坚定了 KT 将其系列化的决心。

软件销量构成比

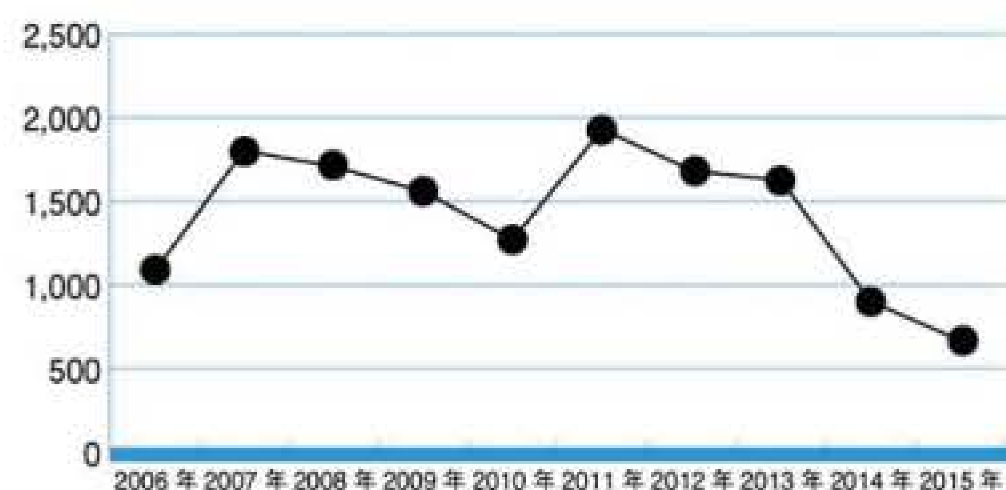


●2015年软件销量TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量
1	PS3	战国无双4-Ⅱ	71,739
2	PSV	无夜国度	51,111
3	PS4	无夜国度	45,637
4	PSV	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	42,426
5	PSV	战国无双4-Ⅱ	39,255
6	PS4	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	39,124
7	PS4	战国无双4-Ⅱ	33,818
8	PS4	死或生5 最终决战	31,703
9	PSV	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士	30,736
10	PS3	战国无双4 帝国	28,666

●知名IP系列年间销量推移数据

系列	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	合计
真・三国无双（含战国等）	1,084,997	1,799,581	1,705,558	1,557,305	1,271,750	1,927,643	1,682,691	1,621,380	899,849	668,914	14,219,668



●知名IP系列各作销量数据

· 统计时间

发售日 ~ 2015 年 12 月 27 日

· 单位

千套



▶ "《无双》系列"每况愈下的销量既有大环境的影响，同类游戏推出频率过高也是一大原因。这也导致《真・三国无双 8》迟迟未能公布。



■由KT制作、BNEI发行的《海贼无双3》，全球出货已突破100万套。与动漫IP联手早已成为"《无双》系列"拓宽市场的王牌。



2016年（截止至9月）经营状况简析

●2016年软件销量TOP10

统计时间：发售日 ~ 2016 年 9 月 4 日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	PSV	进击的巨人	123,097
2	PS4	进击的巨人	100,980
3	3DS	塞尔达无双 海拉尔全明星	98,542
4	PSV	讨鬼传2	86,883
5	PS4	讨鬼传2	67,269
6	PS3	进击的巨人	49,442
7	PS4	死或生极限沙滩排球3 幸运女神	43,327
8	PS4	信长之野望 创造 战国立志传	31,285
9	PSV	死或生极限沙滩排球3 美丽女神	27,509
10	PS4	三国志13	26,671



■虽然《死或生极限沙滩排球3》销量平平，但从《死或生5》开始一直延续至今的DLC商法仍为其赢得了颇多利润。

●整体经营状态分析

从 2016 年至今的表现来看，Koei Tecmo 相比去年同期业绩有明显提升。销量最高的游戏是根据人气 IP 改编的《进击的巨人》，三版本销量合计达到了 27 万套，作为动漫改编游戏素质不俗。与任天堂合作的《塞尔达无双 海拉尔全明星》由 Koei Tecmo 自己发行，该作针对 3DS 平台做出了不少系统调整，凭借林克等明星号召力以及官方仍持续跟进的 DLC 内容，取得了接近 10 万的成绩。不过以"开放世界共斗"为噱头、备受瞩目的《讨鬼传 2》没能达到预期，值得 Koei Tecmo 仔细反思。

值得一提的是与 Square Enix 合作的《勇者斗恶龙 英雄集结 II》，虽然不是由 Koei Tecmo 发行，但三版本合计 605437 套的成绩相当抢眼。而与 Level-5 合作的 3DS 游戏《妖怪三国志》借着《妖怪手表》的



■《进击的巨人》成为今年的一匹销量黑马，更难能可贵的是其并非“无双类”游戏，也让不少玩家对ω-Force小组另眼相看。

火热势头，累计销量突破 55 万套，令《三国志 13》也为之汗颜。再结合《进击的巨人》和《塞尔达无双 海拉尔全明星》，不难看出这种与人气 IP 的合作与改编之作已经成为 Koei Tecmo 业绩的一大亮点。另外《进击的巨人》、《讨鬼传 2》PSV 版的销量比 PS4 版更高，说明其对 PSV 的重视程度也得到了回报。



▲“《死或生》系列”在 DLC 方面取得了惊人的收益，接下来还会对应 PS VR。

TGS 2016 出展表现简评

●出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
仁王	PS4	是
战国无双 真田丸	PS4/PS3/PSV	是
剑风传奇无双	PS4/PS3/PSV	是
全明星无双	PS4/PSV	否
菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	PS4/PSV	是
无夜国度2 新月的花嫁	PS4/PSV	否
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	PS4/PSV	否
三国志13 威力加强版	PS4/PS3	否
下天之华 梦灯 爱藏版	PSV	否
遥远的时空中6 幻灯轮舞	PSV	否
讨鬼传2	PS4/PS3/PSV	否
信长之野望201X	PSV	否
死或生5 最终决战	PS4/PS3/XOne	否

●表现评价

上表中，4 款有试玩展出的游戏就是 TGS 2016 的出展重点，整个展台也是围绕这 4 款作品而设计的。《仁王》可以说是接下来 Koei Tecmo 最为看重的作品，会场上最醒目的就是巨大的鬼怪头像。现场展出了挑战雪女的新 DEMO，打过之后可以获得一个木灵护符作为奖励。

除了《仁王》之外，《剑风传奇无双》是另一个极受关注的作品。在排队试玩的人群中，甚至可以看到不少欧美玩家以及日本女性玩家，看来这种 IP 改编作品确实有先天性的优势，可惜这个 DEMO 实在不怎么给力。《战国无双 真田丸》和《菲莉丝的工作室》的受关注度就要差一点，不过对应的展台装饰也吸引了不少玩家。

未来经营状况展望

Koei Tecmo 设立了五大开发组之后，各组之间分工明确，效率更高。ω-Force 接下来的重头作品是 10 月发售的《剑风传奇无双》，以作品的人气来看销量应该能达到预期。在 SIE 展前发布会上公布的《全明星无双》在本届 TGS 上仅以影像出展，从亚洲玩家的反应来看，持正面肯定态度的意见居多。不过此前的“《无双大蛇》系列”俨然已经就是 Koei Tecmo 全明星大乱斗，《全明星无双》能玩出怎样的新花样来是个问题。而传闻中的《真・三国无双 8》也值得关注。

Team NINJA 接下来的作品是《仁王》，该作已经面向所有玩家推出了两个 DEMO，不仅成功制造了话题，而且也吸引了大量玩家关注。如今玩家对《仁王》的评价一路水涨船高，这也给了制作组极大的信心。我们在会场遇到了该组负责人早矢仕洋介，他也认为《仁王》将获得成功。不管游戏最终销量如何，《仁王》这种积极听取玩家意见并作出改进的做法，是相当值得肯定和推广的。而シブサワ・コウ、Gust、Ruby Party 接下来也有各自的拿手好戏上演，其中特别值得关注的是《无夜国度 2》和《遥远的时空中 3 终极版》，虽然销量不会太高，但都能给各自的粉丝带来极大的满足。

PS VR 方面，去年 TGS 上 Koei Tecmo 曾经展出过《真・三国无双 7 VR》，然而这款作品在今年已经消失。取而代之的是《死或生极限沙滩排球 3》的 VR 补丁，虽说话题性满载，但毕竟不是新作。另一个看点是《真・三国无双》真人电影，该片预计于 2017 年上映，如果素质不低，在亚洲地区应该能获得不俗的成绩。



▲ Gust 的加入，极大地丰富了 Koei Tecmo 的产品线，配合“新罗曼史”系列游戏，形成男女通吃之势。



▲シブサワ・コウ即前光荣社长襟川阳一，众多历史策略游戏大作均出自其手。



▲《全明星无双》据推测可能会加入更多自社以外的游戏角色，并针对每个角色制作别具一格的动作系统。

六大日厂精彩展出献礼 KOEI TECMO

■《仁王》的宣传图遍布于Koei Tecmo展台的方方面面。

KOEI TECMO

今年的Koei Tecmo展台可以说是亮点多多。5个小组在这次展会上都拿出了真本事，新作层出不穷。由于空间有限，最主要的位置留给了《仁王》、《战国无双 真田丸》、《剑风传奇无双》这三大作品。靠近展台，首先映入眼帘的就是有着巨大鬼怪头模型的《仁王》试玩区，而在其反对侧是战国风味浓厚的《战国无双 真田丸》。在舞台里侧是Gust为首的一排美少女游戏，而在美少女游戏区的背后则是号称最凶无双的《剑风传奇无双》，可谓相映成趣。而对于一些没有空间进行展示的游戏，全部以舞台活动的方式进行宣传，而5个小组的负责人，包括德高望重的襟川阳一也到场为新作打气，可以说是看点满满。

以往Koei给人的印象是厚重的历史感以及少许女性向气息，Tecmo加入后多了几分暴力和性感，而Gust的并入让其又多了几分宅和萌的元素。在如此之多的要素加持之下，Koei Tecmo展台可以说是百看不厌、令人难忘。

■新罗曼史的角色们提醒玩家去物贩区购物。

■Gust的美少女周边大集合。

■现场展出的岸田メル亲笔画。

■真田昌辛和真田幸村的史实服装。



■同为跟风之作，《战国无双 真田丸》的卖相要比《战国BASARA 真田幸村传》好一点儿，但是否成功还很难说。


■来自《信喵之野望》的三大萌物。



■Gust最新3部作品的插画十分抢眼。

纱迦：《剑风无双传奇》展台上有一柄格斯的斩龙剑的模型，以1比1的比例还原，看上去十分霸气。不过在稍后的舞台活动中，66岁的襟川阳一大神居然一只手就把这玩意儿给拿了起来，这时我才知道原来这就是个样子货啊！

宇宙人：前不久《仁王》才发布了β测试版，没想到这次TGS还展出了新的DEMO。在KT的展台完成试玩之后还能拿到一个写着“落命”的襟章，很想去拿一个啊~~~拿来当礼物送损友挺不错的说！

乙太：KT今年除了带给了我们数量众多的游戏试玩外，用于装饰展台的展览品尤为吸引人眼球，尤其是《剑风传奇》中的大剑，摆在展示架上也极具震慑力。


■这就是那把传说中的斩龙剑。


■《蔚蓝倒影》的官方COSER，真人比照片好看。

六大日厂精彩展出献礼

KOEI TECMO

「三社合力 萌燃俱有 五组齐心 男女皆宜」





■《仁王》试玩区上的巨大鬼怪头，总感觉是《讨鬼传》用过的。

NIOH 仁王

经过了先后两次的测试，玩家们如今对《仁王》的期待度可谓相当之高。这种高期待度使得本作在这次 TGS 上的试玩与采访都相当火爆。从之前被称为“《黑暗之魂》的模仿者”，到如今的自成一派，可以看得出，本作的制作组对这部“战国殊死游戏”相当用心。而这种用心从对于游戏角色的精心打造，以及各色 BOSS 的独特设计便能看出。而本次的前线，就让我们来看看本作在 TGS 前后公开的新角色与新 BOSS 吧。另外，Koei Tecmo 也在本次 TGS 上正式宣布《仁王》的发售日为 2017 年 2 月 9 日。本作也将会提供简体中文和繁体中文。

仁王		Koei Tecmo	动作角色扮演
PS4	NIOH		中文版
	2017年2月9日	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为7800日元		

真人出演的新角色

既然官方称本作为“战国殊死游戏”，一些著名的战国角色自然是必不可少的。在之前的一些情报和试玩中，以服部半藏、立花宗茂、黑田长政、黑田孝高、三浦按针（威廉·亚当斯）等为原型的人物悉数登场。而本次情报则公开了战国三英杰之一的德川家康，以及女忍者胜，这两位人物将分别由著名演员市村正亲和武井咲来担任角色脸模并配音。

在之前的前线中我们也有提到，主人公在历史上的原型三浦按针在很长一段时间里都在为德川家康效力，因此德川家康在本作的剧情中可谓相当关键。他与主人公之间会有怎样的演出是本作的看点之一。从公布出的形象来看，德川家康的守护灵是一只狸猫。德川家康的脸模原型与配音演员是市村正亲，1949 年出身的他演艺经历异常丰富，不仅在舞台剧、音乐剧、戏剧、电视剧等各种领域都相当活跃，近年来更是在不少 ACG 作品中担任配音。相信这位老派的演员能为玩家们带来一位德高望重的德川家康。





■市村正亲



德川家康

胜

除了德川家康外，女忍者胜同样引人注目。作为伊贺忍者众，以及服部半藏部下的她，在诸国都进行着谍报工作。宣传片中，当胜遇见主人公后她说道“金发的武士？这可比妖怪还稀奇呢……”而正式版中胜又会与稀奇的主人公发生怎样的故事呢？女忍者胜的守护灵是一只兔子，与她可爱的外貌相呼应。女忍者胜的扮演者是因在日剧《你教会了我什么最重要》中出演女配角而成名的武井咲，作为女演员与模特的她不仅在影视作品中大放异彩，近年来也参与了不少游戏的配音，比如在不久前的《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》中为女主人公进行了配音。

■武井咲

本作也是制作组 Team Ninja 首次在游戏中采用真人脸模，制作组也表示这是为了突出他们的存在感，让角色性格一目了然。从目前来看，这一举措受到了不少玩家的好评。期待着这些人物在游戏中的精彩表现。

娇美冷艳的新BOSS

在本次 TGS 的试玩版中，玩家们将会在关底遇见一位娇美冷艳的新 BOSS——雪女。妖怪“雪女”的真实身分其实是织田信长的妻子“浓姬”，她与丈夫一同在“本能寺之变”中殒命，但又因妖力而化为了雪女复活。复活后的雪女对没有信长的世界感到绝望，这份绝望又与她的怨念一起将本能寺变为了冰天雪地的地狱。试玩版的场景便是这冰雪的本能寺。

也许是为了配合其娇美冷艳的形象，或是考虑到试玩人数众多，本次 TGS 试玩版中的雪女并不像之前的 BOSS 那般强力。近距离攻击大开大合，远距离攻击的准备动作也相当明显。虽然有着周身范围的冰冻攻击，但拉远距离后也够不成什么威胁。再加之缺少如飞缘魔的麻痹或立花的突刺这类控制技或强杀技，试玩版中的雪女确实很娇弱美丽。当然，试玩版中的雪女不等于正式版中的雪女，也许正式版中的她会再一次让我们“死去活来”。

■冰天雪地的本能寺。

既然信长的妻子都成妖怪复活了，那么织田信长能否在游戏中复活为妖怪与主人公一战呢？虽然雪女并未在本能寺中发现信长，但不代表他不会在其他地方出现。这也让我们对本作的正式版充满了期待。

试玩

本次 TGS 上提供试玩的《仁王》DEMO 地图就是下着大雪的本能寺。由于试玩时间只有 15 分钟，所以整体流程没有什么多余的支线，也就只有一条路而已，而这条路上分为了三个区域。第一个区域敌人的分配是普通的杂兵，再继续前往第二区域的时候就会开始提升敌人的数量，第三区域就只有一个精英怪，通过了这三个区域后，就开始进入 BOSS 战了，这次 DEMO 的 BOSS——雪女，其实就是织田信长的妻子“浓姬”。本次 BOSS 的动作总共分为四大部分，第一部分是普通的挥刀攻击，但要注意的是这个挥刀是连续两次的，第二部分是吐出冰的气息，第三部分是跺脚产生区域性的冰属性攻击，注意的是这个攻击会带有吹飞效果，而最后是使用短刀直接往前冲刺，由于小编没有中过，所以有不知道效果是什么，在药都磕完和残血的情况下终于把雪女给打赢了。[文：SOS]

文 果汁 美编 咕噜



《无夜国度》是GUST在2015年推出的全新IP，以"美少女"、"从魔"、"凄美的爱情故事"等关键词作为主题。似乎因为前作销量成绩喜人，仅仅经过一年便确定推出续作，而且制作阵容有所改动，故事剧本变更为负责"《零》、《影牢》系列"的柴田诚。不知道比起前作，本作会有何种程度的改进？

无夜国度2 新月的新娘	Koei Tecmo	角色扮演
多机种	よるのないくに2 ~新月の花嫁~	日版
	预定2016年12月22日 / 1人	对应年龄：未定
	售价为：PS4 7884日元、PSV 6804日元	

故事简介

夜之君王和圣女的大战给世界留下了莫大的影响。在光照之时便是人类的活动时间，但夜幕降临后被称为"邪妖"的魔物便会蠢蠢欲动，这片大地正是无法安眠的"无夜国度"。

身为教皇厅骑士的阿尔谢接下了巫女的护卫工作，而这名巫女正是她的儿时玩伴莉莉阿娜。虽然两人战胜了袭来的邪妖，几经辛劳终于到达了教皇厅，但却得知莉莉阿娜被选为奉献给"月之女王"的祭品——"刻之新娘"。感到惊讶与悲伤的阿尔谢非常烦恼，最终还是带着莉莉阿娜前往月之女王的城堡，但却在路途中遭受到强力妖魔的袭击，阿尔谢也在这场战斗中丧命。

取回意识后，阿尔谢发现自己被教皇厅改造成了人工制造的半妖。根据研究员的说辞，阿尔谢被发现时已经找不到莉莉阿娜的踪影，他们推测莉莉阿娜或许位于废都。为了夺回莉莉阿娜，重获新生的阿尔谢决定前往废都……

人物介绍



莉莉阿娜·塞尔芬

兼具温柔与强韧的巫女

心思细腻，非常温柔的少女。虽然是侍奉教皇厅的巫女之一，但却被选为献给月之女王的祭品"刻之新娘"。因其温柔的性格使她能够毫无隔阂地对待任何人，与此同时根底里也有强韧的一面。拥有使目标的时间延迟的能力，曾用这个力量帮过阿尔谢。



从魔 **ネーロ**



阿尔谢·阿娜托利亚

被苍之血缠身的少女

本作的主人公，教皇厅的骑士。在护卫巫女莉莉阿娜的过程中被妖魔袭击而亡。但之后经由教皇厅的技术复活，成为了人工制造的半妖，得到力量后为了救回莉莉阿娜而战。性格非常直率，比起思考更倾向于用行动表示，与莉莉阿娜、圣骑士露恩海德有着童年时代起的交情。



从魔 **フィーユ**

新系统

与主人公共同作战的搭档“莉莉”

在前作中，能够参战的角色只有主人公阿娜丝一人，而在本作中除了保留从魔要素外，还会加入新的人类队友——莉莉（リリィ）。莉莉是指与主人公阿尔谢共同作战的可靠搭档。阿尔谢需要根据战况选择不同的莉莉与邪妖作战，共同战斗会使阿尔谢与莉莉的羁绊加深，加深羁绊后莉莉们就会觉醒新的能力，并发生剧情事件。



■即使处于和阿尔谢敌对立场的露恩海德也是莉莉的一员。



■莉莉阿娜也是莉莉的一员。





▲根据选择的莉莉不同，战斗方式也会发生改变。

用剑展现自身意志的骑士

露恩海德·阿莉阿罗德

阿尔谢和莉莉阿娜的儿时玩伴，能够使用以感情的力量变化而成的刀刃——气剑奥兹。虽然很理解阿尔谢并对她抱有好感，但作为对抗教皇厅的组织“鲁鲁多教团”的圣骑士，她为了阻止莉莉阿娜成为祭品而拦在了阿尔谢面前。性格热血，因为大肆主张自己的正义使得她看起来较为高傲，但根底里还是很直率的。





▲前作是两名主角，本作则增加到三人。从童年时代开始就交好的三位美少女在本作中会有什么表现呢？

从魔

シャルフ



文 苍穹 美编 sienna

战国无双 真田丸	Koei Tecmo	动作
多机种 战国无双 ~真田丸~		日版
2016年11月23日	游戏人数未定	对应年龄：未定
售价为PS4/PS3：8424日元，PSV：7344日元		

借着今年NHK大河剧《真田丸》播出的势头，KT旗下的《信长之野望》和《战国无双》两大系列都先后与其展开了紧密合作。本作基于《战国无双4》的引擎和系统架构，并在此基础上引入了新要素。作为系列代表人物的真田幸村一向在剧情方面着墨颇多，《真田丸》的故事如何展现出新意同样也是一大看点。

日本第一兵的48年热血人生！

本作将以真田幸村为中心，剧情从他随父亲昌幸初阵开始，直到在大坂之阵迎来壮烈终结，展现这位“日本第一兵”波澜壮阔的一生。除了主角幸村在不同时期有不同造型外，其他主要角色的形象也会随着时间推移发生变化，甚至招式动作也会做出调整。

真田幸村 日本第一兵

CV：齐藤佑圭（少年期） CV：草尾毅



真田昌幸的次子，与兄长信之一同为真田家建功立业的武者。不但武勇令敌人胆怯，人品也受到同伴的敬仰。望着父亲和兄长背影成长的幸村，也在思考着自己应该守护之物。


▲少年期的幸村可以作为无双武将供玩家操作。


▲青年期幸村的动作基于《战国无双4》，步入壮年期后招式会发生变化。

真田昌幸

表里不一的策略家

CV：三宅健太

擅长谋略，拥有出众军事才华的策略家。昌幸被武田信玄发掘并提拔，之后也深得武田胜赖的信赖。然而当武田家灭亡后，昌幸向仇敌织田家表示臣服，并为了真田家的存续费尽心思。







▲昌幸的武器是“旗枪”，能凭借攻击范围的优势将敌兵一网打尽。

◀父子三人展开交流，可以看到真田信之同样有少年期的造型。

茶茶

心高气傲的公主

CV：高野麻里佳

浅井长政与阿市的女儿。身为名门之后的茶茶继承了高贵的气质，且从小就受到良好的教育。但由于其不幸的经历，给人一种不易亲近之感。直到与幸村等人相遇后，她才渐渐敞开心扉。







▲茶茶的发色继承自父亲，她的武器“发簪”能像回旋镖一样展开攻击。



►年幼时的茶茶与造访安土城的幸村相会，这对他俩后来的人生都造成了莫大的影响。

佐助

黑暗中飞驰的疾风

CV：阿座上洋平



原本孤身一人、无依无靠的佐助被服部半藏收留，并作为弟子培养成为一名忍者。他对任何人都举止冷漠，惟独对师傅半藏如同父亲般尊敬。在侍奉真田幸村后，佐助的心境也发生了变化。



▲装备在双手上的“手甲刀”是佐助的武器，平时挂在脖子上的面具也会在战斗中戴起来。

“《战国无双》系列”首次引入的新要素！

3D地图

KT使用CG技术为大河剧《真田丸》制作的一整幅3D地图也会在本作中启用，可以直观地展现各势力的战况。



▲《信长之野望 创造》中使用的3D地图同样会运用在《真田丸》中。

城下町

玩家能操作幸村等角色在城下町与民众展开交流，触发各种事件，场景也会发生昼夜变化。除了道具屋、锻冶屋、马厩等系列传统的功能型设施外，本作追加了用于种植作物的农田、钓鱼的场所等新设施，得到的素材可以用于合成道具，或赠送给其他武将。

探索

与村民或武将对话可以接受任务委托，从而进入“探索地图”展开情报收集、采集道具或谋略等内容，一旦遭遇敌人也会立刻转入战斗。完成任务后不但可以推动剧情发展，还能积蓄“真田六文钱”，从而在下次合战中发动秘策。



▲探索部分的游玩方式与合战有所不同。

长期合战

本作的合战由数场战斗构成，分为前哨战、支城战、最终决战等，以此来展现合战的规模。战场会随着时间的更迭发生早晚的变化，特定战役则可以操作两名武将随时切换。在战斗中满足特定条件，还能利用“真田六文钱”发动各种各样的秘策。



▲著名的川中岛之战由妻女山、八幡原、善光寺等多场小战役构成。画面左下角的就是与秘策紧密相关的六文钱图标。



▲战斗界面的左上角有以12个时辰组成的时钟，战场也会发生相应的昼夜变化。



▲消耗“真田六文钱”发动的秘策效果各异。

试玩

从TGS提供的试玩版的实际内容来看，本作照搬4代的内容并不在少数，着实有一点“奶粉作”的性质。观感方面，可以看出游戏依然由《战国无双4》的引擎开发而来，角色建模、场景表现以及打击手感等方面均与4代差别不大，不过光影效果以及建模细节质量得到了提升。美中不足的是，试玩版在同屏人数或特效较多的情况下会出现明显的掉帧情况，希望在正式版中能够得到改进。试玩中可控制的角色为壮年时期的真田昌幸，流程从本作新增的城下町开始，玩家可以在城下町与NPC对话收集情报，积攒六文钱的能量槽，以备在合战中发动“秘策”。可惜的是，大部分的城下町设施在试玩版中并没有开放，目前已公开的“探索”系统也无法体验。

试玩版只提供了一场规模较小的合战，应该是一场长期合战的开头部分。作为全新制作的无双武将，昌幸的动作模组皆为原创，其招式也算得上个性与实用性兼备，个人认为角色设计较为成功。不过由于战斗系统大部分照搬自前作，导致战斗依然摆脱不了依靠神速攻击清场的单调套路，难以让人获得惊喜。不过“无双极意”系统倒是经过了改良，在发动后画面中会出现一条特殊的计量槽，如果玩家能够在计量槽右侧的限定时间内不断杀敌，使得计量槽增长至最大，便可以提升无双极意的等级。当等级提升后，效果持续期间角色的攻防属性以及攻速等都会得到提升，一定程度上增加了战斗的爽快感。战场并不算大，战斗的推进方式也依然是经典的任务制，主要任务与额外任务区分明确，任务说明以及指引也十分醒目。值得一提的是，当玩家的六文钱足以发动秘策时，在进行特定任务的过程中便会出现发动秘策的提示，为任务的完成提供一定帮助。在试玩版中，当玩家需要完成寻找隐秘头的额外任务时，便可以借助秘策召唤巡逻兵提供额外的视野，让玩家能够轻松得知隐秘头的位置。

单从试玩版的体验内容来看，《真田丸》的系统变化并不算大。不过考虑到本作的卖点将会是真田幸村的故事以及其他新角色，而这些内容目前还未得到过多披露，因此粉丝依然可以对其抱有期待。[文：乙太]

Capcom

新时代的先锋

作为一个坐落在大阪的公司，Capcom 也具备有大阪人务实、勤奋的作风，不放过任何一个机会，这也使其从一个名不经传的小公司发展到现在的业界顶梁柱之一。从公司设立到现在，Capcom 开发过许多脍炙人口的作品，这些作品不仅在日本国内有相当高的人气，有些还甚至畅销海外，造成了世界级的影响。

文 乌冬 & 果汁　美编 心の永恒

厂商简介 CAPCOM®

1979 年，由于《太空侵略者》的热潮，看到商机的辻本宪三创立了公司 IRM，专门经营《太空侵略者》的框体业务，不过 1 年后市场就陷入了饱和状态，结果投入生产的框体全部滞销。不过他坚信游戏产业有发展前景，把公司改名为 irem 重新开始，打算开发原创游戏，不过这个想法在公司内并未得到支持，这导致辻本主动退出。

后来他向 Taito 的社长借了 1 亿 5 千万日元，重新建立了一个新公司，也就是现在的 Capcom。为了制作原创游戏，公司招纳了充足的开发人才，可是由于没有调整好开发线，只能以制作较为简单的赌博机游戏的形式加入业界，后来正式开发的第一款作品是名为《VULGUS》的纵向卷轴射击游戏。之后得到从 Konami 跳槽过来的藤原得郎、冈本吉起等人相助，公司的游戏开发渐渐进入正轨，并屡屡开发出畅销名作，在游戏业界打响名号。

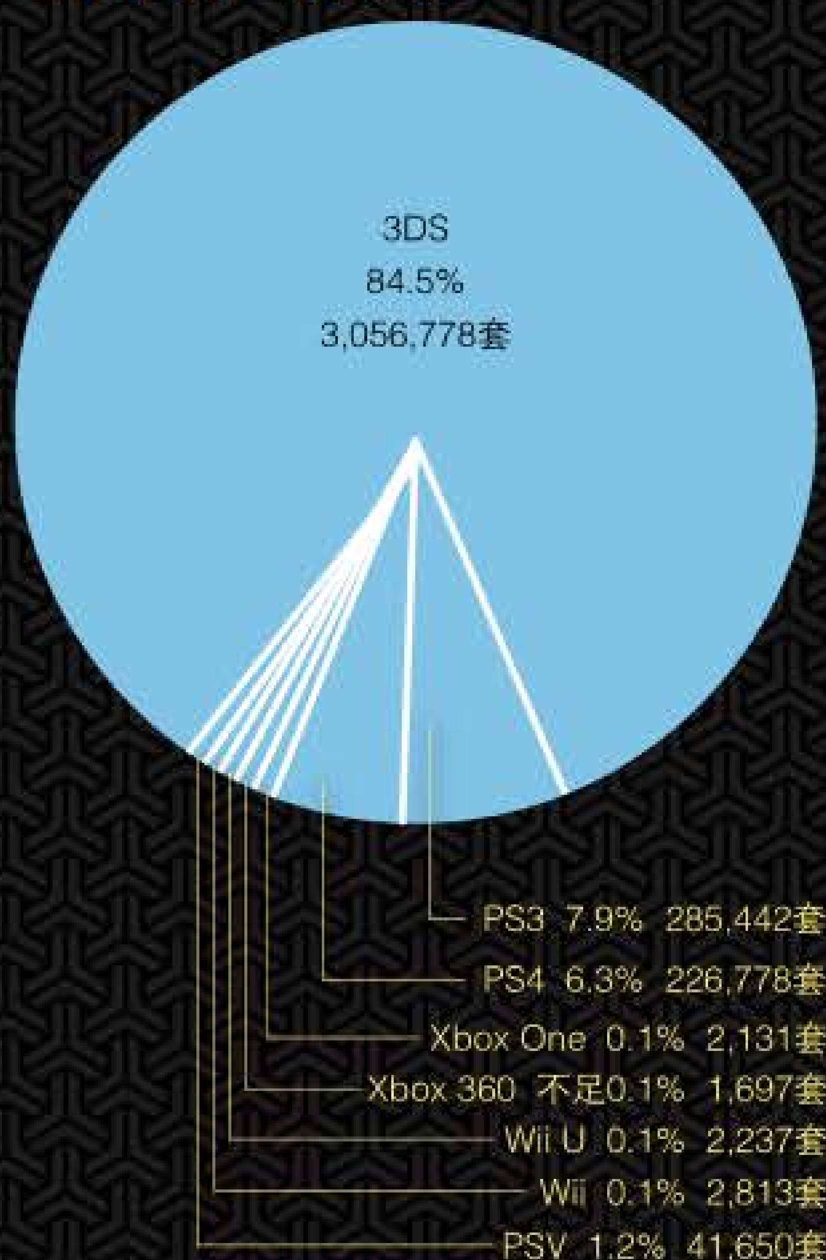
2015年销售数据一览

3DS 软件占据了全部主机 84.5% 的份额，实际其中大部分都要归功于《怪物猎人 ×》，光是《怪物猎人 ×》就卖了 244 万套，同时这也是 2015 年日本最畅销的游戏，如果将《妖怪手表 破坏者》两个版本分开算的话，《怪物猎人 ×》还是 2015 年惟一一款达成双百万销量的作品。PS3 因为有《生化危机 启示录 2》和《战国 BASARA4 皇》发售，虽然份额从去年的 15.7% 下降到 7.9%，依然维持在第二的位置，不过相信 2016 年会被 PS4 超过。

●2015年软件销量TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量
1	3DS	怪物猎人×	2,441,977
2	3DS	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	191,237
3	3DS	怪物猎人4G	189,057
4	PS3	生化危机 启示录2	129,370
5	3DS	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX	112,317
6	PS3	战国BASARA4 皇	85,662
7	PS4	生化危机 启示录2	69,494
8	PS4	鬼泣4 特别版	58,432
9	PS4	龙之信条 在线 限定版	47,483
10	PS4	战国BASARA4 皇	43,351

软件销量构成比

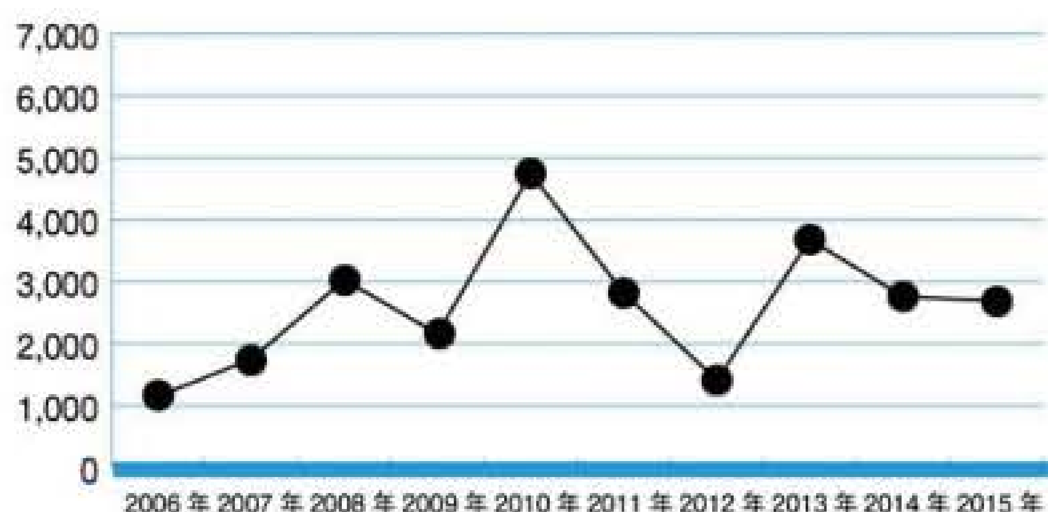


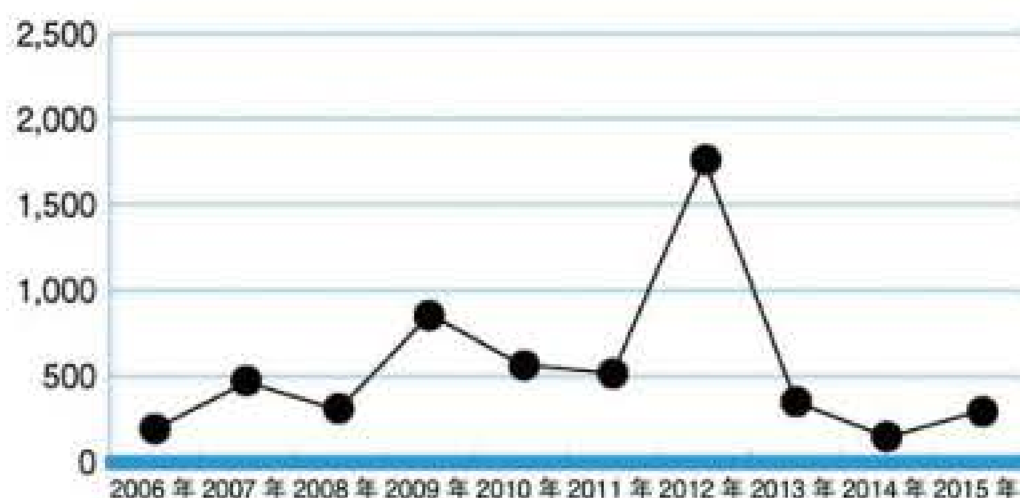
●知名IP系列年间销量推移数据

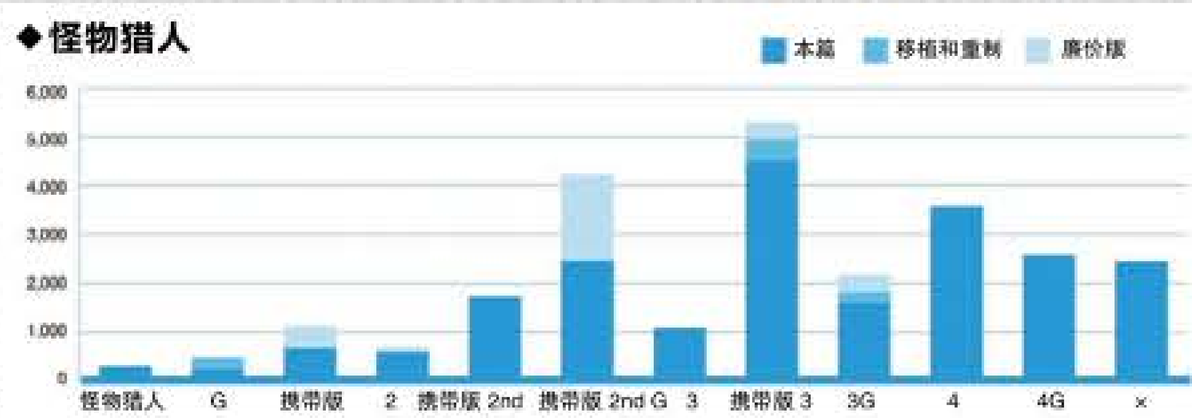
系列	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	合计
怪物猎人	1,160,019	1,757,290	3,034,665	2,161,360	4,751,157	2,824,963	1,415,912	3,684,015	2,767,441	2,696,343	26,253,165
生化危机	190,580	463,876	302,387	856,988	566,893	515,272	1,757,072	348,132	142,473	293,874	5,437,547

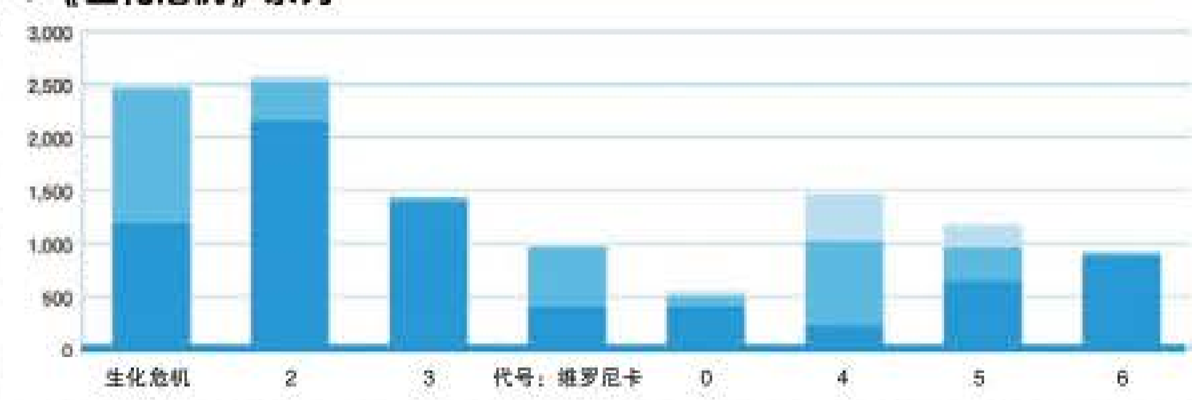
●知名IP系列各作销量数据

· **统计时间**：发售日 ~ 2015 年 12 月 27 日
· **单位**：千套









2016年（截止至9月）经营状况简析



●2016年软件销量TOP5

统计时间：发售日 ~ 2016 年 9 月 4 日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	3DS	逆转裁判6	250,209
2	PS4	街头霸王5	62,979
3	PS4	生化危机 起源合集	32,937
4	3DS	洛克人 经典合集	29,332
5	PS4	生化危机0 HD重制版	26,396

●整体经营状态分析

今年由于没有《怪物猎人》的正统作品，所以数据就没那么好看，只有《逆转裁判 6》比较拿得出手，不过也比《逆转裁判 5》的销量有所下降。由于《MH》的大热，现在系列正统作品基本保持一年一作的频率，不过内容有许多都是对原素材进行修改，这样可以缩短制作周期，但同时也很容易会使玩家出现审美疲劳，要保持系列的热度，还是得依靠原创的正统续作。所以 Capcom 也不断在利用这个 IP 做新的尝试，比如之前的手游《怪物猎人 冒险者》，还有即将推出的《怪物猎人 物语》，拓展新用户群体的同时，也给正统作品的制作争取时间。

家用机主要由《生化危机》、《街头霸王》和《战国 BASARA》三大支柱支撑，前两者在海外的反响不错，是安定的收益源。明年发售《生化危机 7》是接下来的发展重点，再加上支持 PS VR，相信会为系列开拓新的发展方向。

街机方面基本都在苦战，主要原因是缺少主力产品，还有柏青哥产业的衰退也有一定影响。现在 Capcom 也在对街机的 VR 方向发展做积极尝试，如最近推出的《特撮体感 VR 大怪兽卡普吨》，可以让玩家化身为怪兽体验破坏城市的快感，应了最近日本的《哥斯拉》热潮，能吸引到低年龄层的用户。



►《特撮体感VR 大怪兽卡普吨》的画面，可以将眼前的大楼全部破坏。



TGS 2016 出展表现简评

●出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
生化危机7	PS4（对应PS VR）	是
怪物猎人 物语	3DS	是
女神巡礼	3DS	是
被囚禁的掌心	iOS/Android	是
大逆转裁判2	3DS	否
怪物猎人 Spirits 狩魂	街机	是

●表现评价

虽然 Capcom 并没有在 TGS 上为我们带来太多令人惊艳的新作，但也算得上是干货十足。《生化危机 7》、《怪物猎人 物语》等即将发售的大作，都提供了分量十足的试玩。此外，相比起其他厂商，Capcom 除了专注于主机平台外，对于掌机游戏更为重视，无论是即将上市的《怪物猎人 物语》，还是在 TGS 上公布的《大逆转裁判 2》，都是能够引起 3DS 玩家期待的作品。总体而言，Capcom 在今年 TGS 上并没有通过画饼来吸引注意力，而是真诚地回应了玩家的期待。

未来经营状况展望

正如销售数据所显示，Capcom 的看家品牌“《怪物猎人》系列”已经拥有力压群雄的霸主实力。但 Capcom 深知一味吃老本在现在的日本游戏市场上是行不通的，从以前发售的《暖洋洋的艾鲁村》，还有即将登场的《怪物猎人 物语》就可以看出，Capcom 有意把这个系列扩张向更为广阔的领域，当一个系列稳固好地位的时候就有更多的精力向其他方向发展，像《精灵宝可梦》、《妖怪手表》等热门 IP 便有相当多的衍生作。相信《怪物猎人 物语》会真正带起一个好头，让“《怪物猎人》系列”这根大树长出更多漂亮的枝叶。拓展系列发展方向不仅针对“《怪物猎人》系列”，从《生化危机 7》回归恐怖方向也可以看出 Capcom 的决心。再加上《大逆转裁判 2》的公布，想必 Capcom 对自家名作是丝毫没有放松的。



▲《怪物猎人 物语》是“《怪物猎人》系列”尝试JRPG方向的第一作，期待它的实际表现。



▲乙女向游戏是Capcom的新尝试。

除了掌机和家用机平台，近期值得关注的就是 Capcom 推出的乙女向手机游戏——《被囚禁的掌心》。本作以让人惊喜的高素质迅速掀起了话题，在今年 TGS 里 Capcom 还专门为了本作开设了一个宣传活动，不难看出 Capcom 打算拓展不同平台以及不同玩家群体的野心。总的来说，如果以上提到的革新续作有着让人满意的素质，那么 Capcom 的发展前景相信会十分乐观。



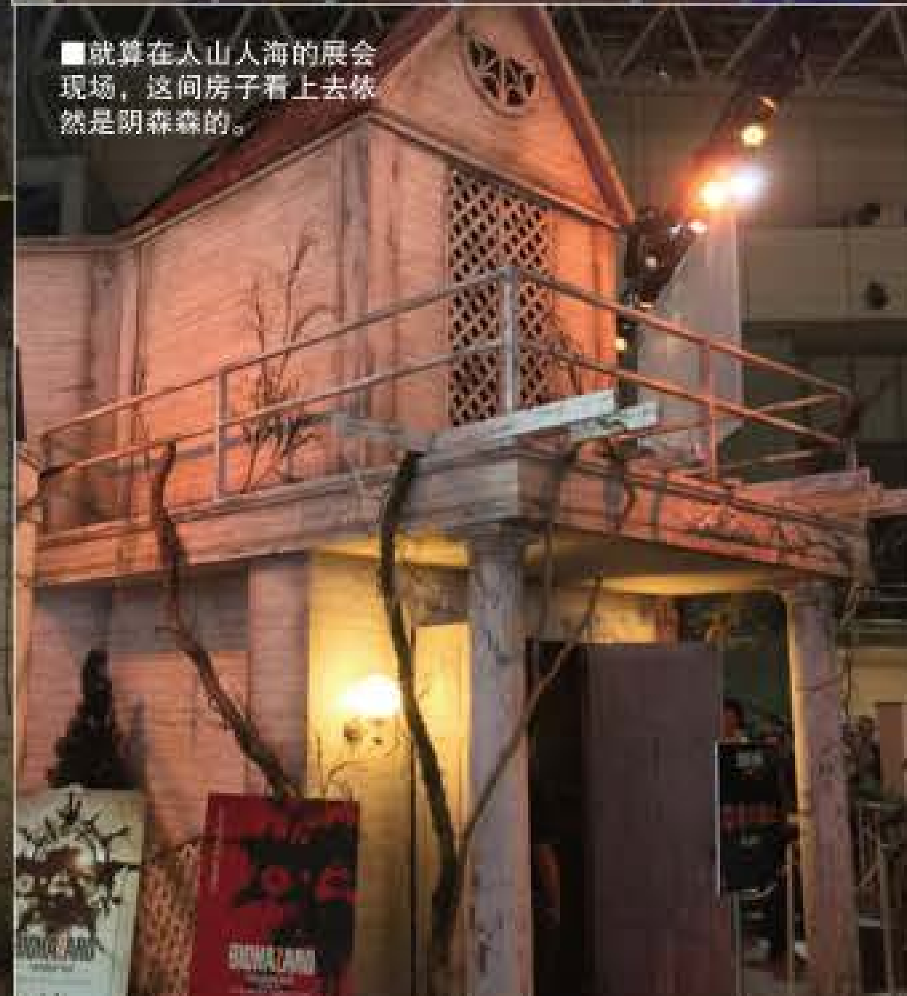
■全场最醒目的《生化危机7》宣传图，相信看过最新视频的人都对这一幕印象深刻。

CAPCOM

■拿斧头的杰克老汉是展台上的明星人物。



■大过年的，能别卖这种恐怖游戏吗？



■就算在人山人海的展会现场，这间房子看上去依然是阴森森的。

Capcom 在本届 TGS 上的表现十分抢眼，可以说是最具有人气的第三方厂商之一，其原因就在于有《生化危机 7》这款吸引全球玩家目光的超级大作。整个展台上最抢眼的部分就是《生化危机 7》相关的装饰，不仅有一个试玩专用的林间小屋，而且还有一个小型的"《生化危机》系列"博物馆。在博物馆里收录了大量系列相关的珍贵内容，连电影版也专门辟出空间进行介绍，绝对能让全球生化粉有不虚此行的感受。

Capcom 在日本的王牌产品《怪物猎人》是另一个主力宣传的对象。今年的《怪物猎人物语》不同以往，是一款角色扮演游戏。尽量不太可能重复正统作品的销量奇迹，但 Capcom 依然布置了一个小村庄式的试玩区，可以说是下了血本。除了这两款重头产品外，与公交卡联动的 3DS 游戏《女神巡回》也是一大亮点，从而形成了美少女与丧尸同场竞技的诡异情景。另外展台上还能经常看到一位帅哥的身影，这款近期较火的女性向手游新作《被囚禁的掌心》就不在我们的介绍范围内了。

丧尸与萌物齐飞 帅哥共萝莉一色



■这只艾鲁猫估计会在《生化危机7》里登场。



■在村子里试玩的同时，旁边还有萌妹相陪。

纱迦：Capcom 展台的“《生化危机》系列”博物馆极具看点，里面收录了历代作品简介、出场角色、周边产品等。就连在游戏中登场过的武器，也以枪模的形式在这里登场，实在让人流连忘返。

宇宙人：由于“《MH》系列”只展出了外传 RPG《怪物猎人物语》，所以往年极为火爆，必须开场就冲进去抢位才能玩上的《MH》试玩变得冷清了不少，反倒是风头都被旁边的《生化危机 7》抢光了。赠品送的袋子居然是双肩袋，然而背起来的感觉怪怪的。

乙太：虽然《生化 7》的人气非常高，但 Capcom 展台最为出彩的还要属《怪物猎人物语》的试玩区。整个试玩区被别出心裁地打造成了骑手村风格，主角骑着雄火龙的巨大雕像更是帅气十足。



■帅气的《怪物猎人物语》模型是Capcom展台的必拍之景。





■放在冰柜里的电影版《生化危机》的女主角模型，不过脸部因为版权关系[illegible]个空白。



■在“《生化危机》系列”中出现过的枪械的模型。



■老生化迷一定很熟悉的两个标志。



■“《生化危机》系列”主角们穿过的衣服，价格很贵。



■这里陈列的各种商品都曾是各位生化迷心中的圣物。

文 苍穹　美编 Juxi



疯狂的家族，未知的恐怖！

本作的概念试玩“开始时刻（Beginning Hour）”下载量已突破300万，Capcom也于9月15日对其进行了1.01更新并开放给全体用户下载。TGS上提供的试玩则名为“提灯（Lantern）”，在恐怖感的营造上更进一步。不过玩家最关心的剧情和战斗部分官方始终遮遮掩掩，目前也只能是管中窥豹。

生化危机7		Capcom	动作冒险
多机种	RESIDENT EVIL 7 biohazard		港版
	2017年1月24日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：398港币，对应PS VR		

“家族”之谜

本作的故事发生在美国南部路易斯安那州的一处村落，概念试玩中老汉的那句“欢迎成为‘家族’的一员”，以及读取画面中刻在墙上的“欢迎回家”字样，都让人印象深刻。TGS上公布的最新宣传片则为玩家们展示了贝克一家的疯狂——面对不肯吃下桌上不明食物的男子，玛格丽特恼羞成怒，杰克更是亮出了利刃。这一家人究竟有何过往，又为何会如此疯狂，一切是否又是病毒作祟……都还是未解之谜。

◀左起依次是卢卡斯（儿子）、杰克（父亲）、玛格丽特（母亲）。在标题图上可以完整地看到餐桌左侧还有一位倾倒在轮椅上的老妇人，最右侧则是生死未卜的安德烈。



◀概念试玩中壁炉上的照片在1.01版更新后发生了改变，可以看到贝克一家四口中还有一个小孩。

追逐与逃亡

无论“提灯”试玩还是宣传影像，玛格丽特和杰克都在不断追逐着玩家，敌强我弱的设定、紧追身后的强敌都进一步增强了恐怖感。游戏的主要目的是从封闭的宅邸中逃离，合理利用周围的场景藏匿自己，再看准时机设法逃脱将会是本作的一大重点。



▲手提油灯的玛格丽特一边喃喃自语，一边寻找着玩家操作的女性角色。



■杰克破墙而出的一幕不禁让人联想起《生化2》的暴君。

探索与解谜

概念试玩中的假手指令无数玩家为之抓狂，即使是 1.01 更新追加了假手，组合后的功能也依旧让人摸不着头脑。“提灯”试玩中则有一处需要旋转道具、通过投影解谜的机关，成功后就能开启暗门。正式版游戏中的解谜成分会占不小的比重。制作人表示光是开门的音效声就做了几十种，门后未知的恐怖也是《生化危机》初代带给玩家的体验。



▲系列粉丝熟悉的开锁工具。

道具管理与战斗



由于本作强调的是恐怖感，因此对战斗的比重进行了调整，主观视点下的战斗无疑更具冲击力。川田将央也保证多周目游戏的乐趣依旧存在，战斗和重复挑战是《生化》不可或缺的环节。面对敌人是选择战斗还是逃走，危急时刻是否用道具回复体力都由玩家自己决断。



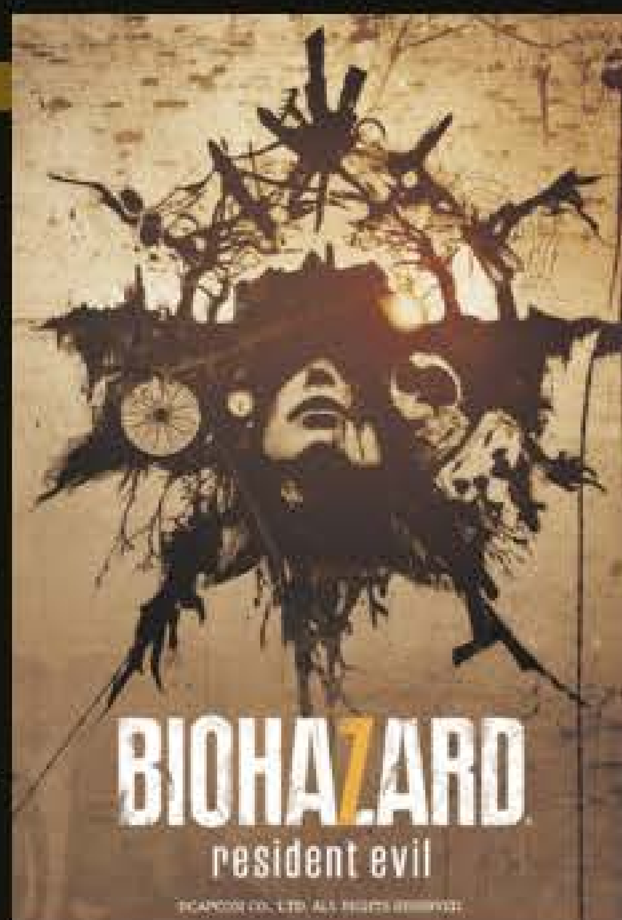
▲除了概念试玩中的斧头外，正式版还会有手枪、匕首等武器，霰弹枪也确定会出现在游戏中。



►阴魂不散的杰克终于被击倒?

游戏版本

本作的日版将推出评级为 D(对应年龄 17 岁以上) 的普通版，以及评级为 Z (对应年龄 18 岁以上) 的诡异版，两个版本仅在暴力血腥表现程度上有所差别，其他内容完全一致。此外，豪华版中包含的季票内容则显示除了游戏本体外，本作还会有 4 个短篇故事和 2 个追加故事章节作为 DLC。



►本作的概念画由许多元素构成，包括斧头、手枪、轮胎、胎儿等等，正中央则是一张女性的面孔。

试玩

作为今年 TGS 上最为重头的作品之一，《生化危机 7》的试玩区可谓一直处于爆满状态，小编有幸体验了本次 TGS 所提供的非 VR 版本试玩，内容便是之前已经公开过的代号为“Lantern”的 DEMO。游戏依然以第一人称的视角进行，玩家控制的角色是一名女性。画面水平属中上乘，虽然场景贴图称不上极为细致，但是对于氛围的营造以及光线的把握十分到位。

试玩版的内容以逃生为主，并没有一处解谜，但没有展现任何与战斗有关的要素。玩家需要在固定的场景中与追杀而来的老婆婆周旋，想方设法逃出她的魔爪。虽然可探索场景不多，角色的行动大部分都是在室内，但对恐怖氛围的渲染十分到位，密闭空间所带来的孤独感，以及不断传来耳边的老婆婆的喃喃自语，都能让人不寒而栗。整个逃亡的过程设计得十分精妙，玩家时常会在逃跑途中遭遇迎面而来的老婆婆，此时往往需要暂时退避寻找掩体。老婆婆的行动也并不死板，时常会用丰富的肢体动作来迷惑玩家，甚至会到掩体周围视察，此时玩家甚至要绕着掩体移动避开她的视野，十分紧张刺激。虽然依然没有出现武器与弹药，但玩家还是需要拾取一个解谜道具用于解开机关。

试玩版的整体难度并不高，在熟悉了掩体位置后，玩家可以轻松避开老婆婆的追击顺利过关，不过由于暂时无法借助地图来确认路线，因此难免会出现走错路的情况。值得一提的是，当玩家顺利通过试玩版后，就有机会观看到一段特殊影像作为奖励。这段气氛极为诡异的影像已经收录到了最新的预告片中，有兴趣的玩家可以在本期杂志附送的光盘中观看。[文 : 乙太]



▲《生化7》的试玩展台也搭建成了游戏中的废屋模样，极具氛围。

文 果汁 美编 sienna



临近发售日的本作关于游戏系统方面的消息已公布不少，在今年的TGS上主要公布了Capcom的拿手好戏——千奇百怪的联动活动，还补充了一些关于QR功能、通信战斗等内容。本作也已在9月20日提供了体验版，有兴趣的玩家不妨前往e商店下载体验一番，那么接下来就为大家总结一下TGS公布的新消息吧！

怪物猎人 物语	Capcom	角色扮演
3DS モンスターハンター ストーリーズ		日版
预定2016年10月8日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为：6264日元		

联动作品

《怪物猎人 物语》× 熊本熊

对日本文化有所接触的玩家相信都会听说过“熊本熊”（官方中文名为酷MA萌）的大名，这个代表熊本县的逗趣吉祥物竟然会在本作中登场！联动的内容主要是熊本熊风格的随从怪物与导航猫的熊本熊服装，看起来……也是挺可爱的？本次联动预定为DLC内容，具体获得方式要等官方的后续情报。

随从怪物：くまアシラ





▲以青熊兽形象为基础的特殊随从怪物，使用羁绊技能“くまもとサプライズ”后会出现熊本熊带来的惊喜！

导航猫服装：くまモンといっしょ





▲两熊并列的画面看起来非常可爱？

《怪物猎人 物语》×《智龙迷城 × 神之章/龙之章》

《智龙迷城》原作是一款用转珠消除作为游戏方式的手机游戏，无论在日本还是国内都具有很高的人气。本作要联动的作品是《智龙迷城》的衍生作——3DS平台上已经发售的游戏《智龙迷城 × 神之章/龙之章》，和熊本熊一样，本次联动也预定为DLC内容，具体获得方式需要等待后续情报。

随从怪物：クレナイゴウカミ



▲以雷狼龙形象为基础的特殊随从怪物，羁绊技能展现了原作的帅气风格！

试玩

作为Capcom今年的重头作品之一，即将在10月上市的《怪物猎人物语》在TGS出展并提供了试玩版。由于本作即将发售，所以试玩版的系统与实际表现不会与正式版有太大差距。游戏的实际画面表现让人惊艳，卡通渲染的风格配合艳丽的色彩呈现，在3DS的屏幕上有着非常出色的表现。运行帧数虽然不是非常流畅，但保持在30fps以上，并且具备较高的稳定性。音乐延续了系列正统作品的风格，诸如喝药、采集以及怪物叫声等音效均与正统作一致，具备极高的还原度。游戏支持3D显示，在试玩时即可将3D功能打开，此时画面的立体感表现明显，十分良心。

本次TGS提供的试玩版内容依旧是野外探索、怪物收集与战斗，除此以外的诸如养成系统等内容并没有提供试玩。不过因为可供探索的野外场景是雪山与冰原，因此可以遭遇到诸如斯库亚基尔等冰原场景所独有的怪物。主角初期所持有的怪物为迅龙、水兽以及野猪王，玩家除了能够让它们在战斗中发挥实力外，还可以直接在地图上进行骑乘，骑乘状态不仅可以提供移动速度的加成，还可以主动触发怪物的特殊能力，为地图上的探索行动提供便利，例如迅龙可以进入短暂的潜行状态躲避敌人，水兽可以在水中游泳等等。非常便利的是，玩家在骑乘状态中，可以直接进入菜单切换骑乘的怪物。游戏采用可见式遇敌，场景中的敌人密度并不高，给了玩家较大的探索空间。

试玩版的初期任务是收集两个怪物蛋，这些蛋都隐藏在场景中的山洞深处，每一个山洞进入后都会是一个结构简单的独立迷宫，而怪物蛋就藏在山洞深处独立场景的巢穴里。玩家只有在非骑乘状态下才能对巢穴进行

主人公装备：クレナイゴウカミ装备

导航猫服装：ナビルー× タマゾー

《怪物猎人 物语》×《樱桃小丸子》

《樱桃小丸子》想必是不少读者们的童年回忆之一，本作以导航猫服装的形式与这个经典动画联动。本次联动也预定为DLC内容，不得不承认，让导航猫打扮成小丸子的模样确实非常惹人注目。



▲本次联动还包含有主人公的新装备，看起来非常有现代感的服装。

▲在《智龙迷城×》里登场的蛋龙“蛋藏”。是主人公的好搭档，和蛋龙处于同一地位的导航猫便理所当然地穿上了蛋龙的服装。



◀骑在蓝速龙上的“小丸子”，别有一番风味。



更多系统公开

QR码

本作搭载有读取QR码的功能，玩家可从官方网站等各种渠道获得QR码，读取后能取得道具等各种各样的特典。



►读取QR码可选择游戏菜单内的“コンテンツ”，也可以在据点里找出这只猫选择“QRコード”一项!

练习模式与淘汰赛模式

练习模式：玩家可通过读取QR码或擦肩通信的方式获得其他玩家的对战用队伍资料，然后便能使用这些资料进行单机的对战模式，方便测试自己的实力。

淘汰赛模式：由多个骑手参赛的线下对战模式，本模式分为“通常淘汰赛”和“DL淘汰赛”两种形式。后者顾名思义，需要下载才能参加。



▲用于练习模式的队伍资料会分出对战等级，玩家可以选择和自己的对战等级相近的对手进行战斗，也可以试试越级挑战。



▲通常淘汰赛有级别之分，根据级别不同，难度也会相异，登场的随从怪物和骑手也不一样。在淘汰赛中胜出的话将会获得相应的奖品!

通信对战

本作能以1对1的形式进行本地通信对战和网络通信对战，通信对战提供了不同的规则让玩家选择。比如让等级持平，能进行公平比赛的“フラット”；基本上没有限制的“ガチンコ”；一战定胜负的“一本胜负”，除了这些规则外，以后还能通过下载的方式获得更多特别规则。



擦肩通信

在系列正统作里，玩家可以通过擦肩的方式获取其他玩家的公会卡片。而在本作中，不仅能获得其他玩家的骑手卡片和对战用队伍资料，还能接收或送出擦肩迷宫!





▲从邮差的菜单处选择“すれちがいダンジョン”一项便能查看收集到的擦肩迷宫。选择想要游玩的迷宫后返回游戏，在场景的某处就会出现擦肩迷宫，探索迷宫便能获得怪物蛋或道具!

挖掘，不过挖掘次数并非只有一次，玩家可以根据怪物蛋外壳上的花纹判断怪物类型，如果对挖到的蛋不满意的话，可以有几次重新挖掘的机会。挖到蛋后玩家只需将其搬运到巢穴所在场景的出口处，此时便可以直接回到山洞外，这一设定非常人性化。收集到的蛋可以在村庄进行孵化，孵化时连打按键会使怪物获得随机的属性加成，十分有趣。小编收集到的一个怪物蛋中孵化出了波波，可见除了BOSS级的怪物外，那些在正统作品中为玩家提供初级素材的杂鱼怪物们，也能在本作中成为主角可靠的帮手。

本作的战斗系统相对简单，之前的试玩版以及情报中已经有了不少披露，因此小编就不多做赘述了。不过试玩版最后的亮点是与夫鲁夫鲁的BOSS战，充分体现了简单的战斗机制所带来的紧张感与刺激感。在本作的战斗中，速度、技巧与力量之间的克制关系虽然十分明了，但由于敌人并非只会使用一种类型的攻击，因此即便在确定了对手擅长类型的情况下，选择出场怪物以及攻击方式时依然充满了赌博性质。此外，BOSS怪物的伤害十分高，无论是人形角色还是怪物同伴都只能承受至多三下攻击，使得BOSS战的容错率十分低。再加上BOSS攻击所附带的麻痹等异常状态，更增加了战斗结果的不确定性。因此在战斗初期，凭借运气以及猜测获得猜拳的胜利，迅速积攒绊槽进入骑乘状态将会是制胜的关键。

从试玩版的情况来看，《怪物猎人 物语》在探索、收集以及战斗方面的系统塑造都十分出色，极易上手的同时兼具了可玩性与趣味性。本作虽然是一款传统的JRPG，但也在不少方面有所创新，绝对是“《怪物猎人》系列”粉丝以及JRPG爱好者所不容错过的作品。[文：乙太]



■每年都有《如龙》新作，所以每年SEGA展台都少不了小姐坐台。不知各位老司机是否认得这两位呢？

六大日厂精彩展出献礼

SEGA

SEGA

SEGA 近年来开始走起了 IP 少而精的路线，作品数量虽然不多，但个个都有质量保证。自从“《如龙》系列”成为年货开始，SEGA 在 TGS 的展台就不会缺乏用来撑起门面的看家作品。而在今年的 TGS 上，SEGA 也为另一款主打作品《苍蓝革命的女武神》专门开辟了试玩区，使得整个展台看起来分量十足。与去年一样，SEGA 的展台很大一部分留给了已经成为了其子公司的 Atlus，而今年 Atlus 的展区则以主打游戏《女神异闻录 5》的红色作为主色调，SEGA 展台其他部分的蓝白色调对比鲜明，却也十分引人注目。《女神异闻录 5》可以说是今年最受瞩目的 JRPG 之一，一定程度上也为 SEGA 的展台聚拢了许多人气。



■业内人士预祝《如龙6》大卖的花篮，其中不少都是玩家熟悉的名字



■《泰坦天降2》等海外作品挂靠到SEGA名下出展。



■北野武在群星云集的《如龙6》中依然抢眼。

「两方争艳 堂岛之龙携手暗夜怪盗」


■现场活捉一只野生的摩尔加纳！





■要想COS好《P5》的角色，可不是一件容易的事情。



■不单是EA，日本一、乐高也纷纷挂靠于SEGA门下出展。

纱迦：《女神异闻录 5》的高人气令我印象深刻。尽管游戏在 9 月 15 日已经发卖，但 Atlus 依然进行了大力宣传。公众日第一天，《女神异闻录 5》的袋子免费发送，结果搞得满场都是怪盗团，真是华丽。

宇宙人：在《如龙》的宣传区拍摄的时候突然来了一个穿着西装看上去很 diao 的人要跟台上的女优合照，此时工作人员还示意其他人禁止拍照让他们单独拍，但其实这不是重点，问题是来这里替他们拍摄的人居然神似没胡子的小岛秀夫！让我原地愣了十秒钟。

乙太：不知从何时起，《如龙》的出展总会伴随着性感女星的助阵，今年的《如龙 6》也不例外，更是 TGS 上一道亮丽的风景线。

SEGA 沉沦后的复苏

SEGA 从上个世代开始，在家用机平台上的表现就显得非常一般，虽然刚进入 PS3 时代的时候还积极地推出了《战场的女武神》等新 IP，以及率先地将当时已经是旗下看家大作之一的“《如龙》系列”搬到了 PS3 平台上。但随着日式游戏日渐式微，SEGA 的表现也变得日渐沉沦——并不是说他们完全没有能赚钱的作品，比如在手游平台上他们有《锁链战记》，在线角色扮演也有《梦幻之星在线 2》等，这些作品都曾经风光了一段时间。只是在家用机平台，他们除了《如龙》之外似乎已经很长一段时间内拿不出一部叫好又叫座的作品。反而包括《战场的女武神》在内很多经典的 IP 都逐渐消失。对于一家曾经与任天堂和索尼并列的硬件制造商，曾经推出过无数佳作的家用机领域巨头来说，这段时间的表现绝对是让人失望的。

文 宇宙人＆三味线　美编 心の永恒

厂商简介



SEGA 起初是 1951 年创立的一家生产和配送自动点唱机等器材的公司，“SEGA”便是取自当时的公司名“SERVICE GAMES”，而今日大家所熟知的 SEGA，则是该公司在 1960 年经历“分社化”后、变成日本娱乐物产的母公司。

在过去，SEGA 不仅制作游戏，还是一家拥有强大硬件生产能力的公司，它先后推出过 SG-1000、SMS（Sega Master System）、MD（MEGA DRIVE）、SS（SEGA SATURN）、DC（Dreamcast）等游戏机，与当时的任天堂、索尼并称为日本三大游戏机制造商，有过十分辉煌的实绩。可惜由于经营不善而导致的连番竞争失利，使得 SEGA 最终还是退出了游戏机硬件界，退而转为一家专注生产软件的第三方游戏制作公司。

SEGA 无论过去还是现在，都有着不俗的游戏制作功力，产出了“《如龙》系列”、“《梦幻之星》系列”、“《光明》系列”、“《七龙战记》系列”、“《初音未来 歌姬计划》系列”等众多拥有良好口碑的游戏，是日本颇负盛名的一家老牌游戏厂商。

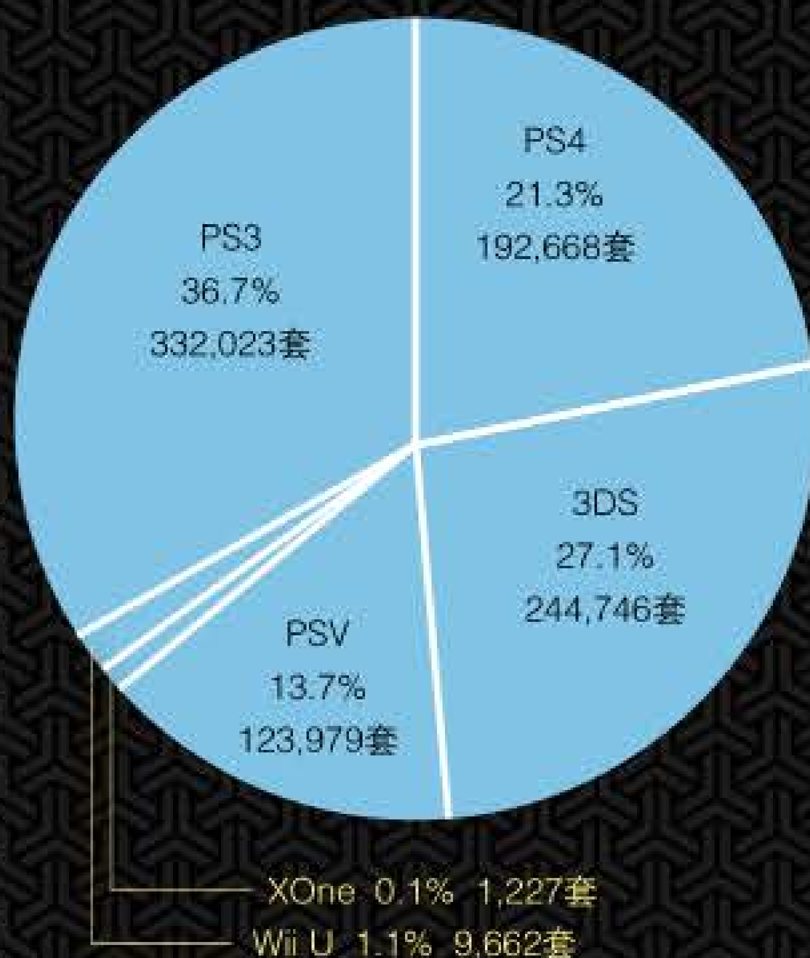
2015年销售数据一览

2015 年 SEGA 的游戏软件总销量有所下滑，大约只有前一年的 61.2%。双平台发售、销量排在前列的《如龙 0 誓约之地》，再加上销量位于 TOP10 的《如龙 1 & 2 HD》，“《如龙》系列”可以说支撑着整个 SEGA。在机种方面，PS3 平台上的软件销量最高，卖出了 332,023 套，而有《七龙战记Ⅲ 代码 VFD》镇守的 3DS 平台则售出了 244,746 套。

●2015年软件销量TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量
1	PS3	如龙0 誓约之地	242,761
2	PS4	如龙0 誓约之地	144,798
3	3DS	七龙战记Ⅲ 代码 VFD	98,275
4	3DS	初音未来 未来计划 豪华版	67,021
5	PSV	奇迹女孩祭	39,439
6	PSV	梦幻之星在线2 第3章	30,875
7	PS3	如龙1＆2 HD	30,227
8	3DS	星之光辉	27,279
9	PS3	光明之响	17,644
10	PSV	梦幻之星 新星	16,671

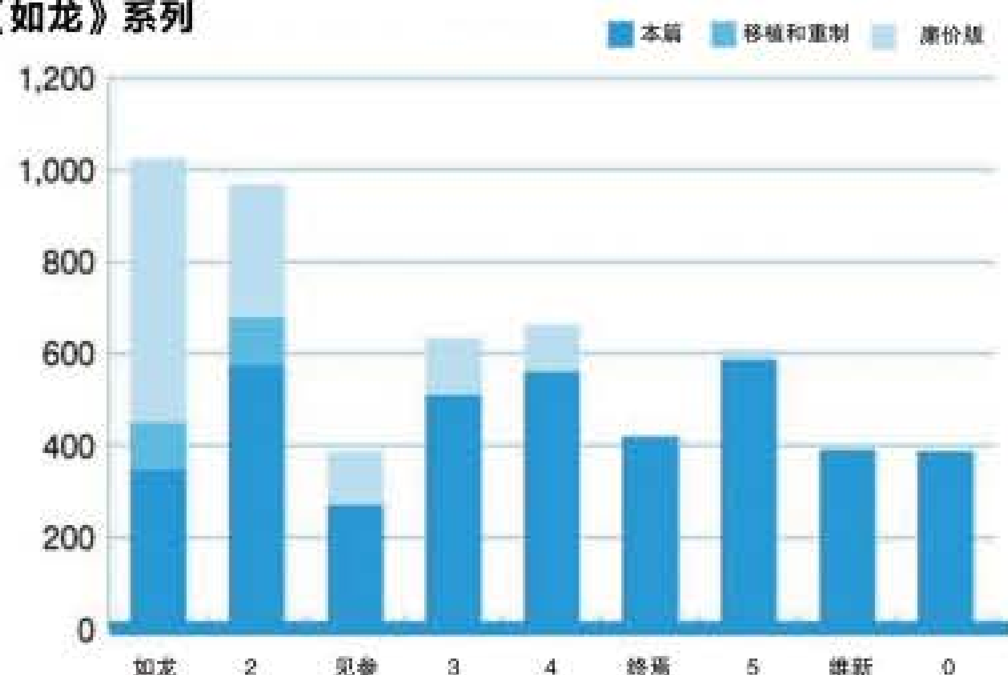
软件销量构成比



知名IP系列各作销量数据

· **统计时间**：发售日 ~ 2015 年 12 月 27 日
· **单位**：千套

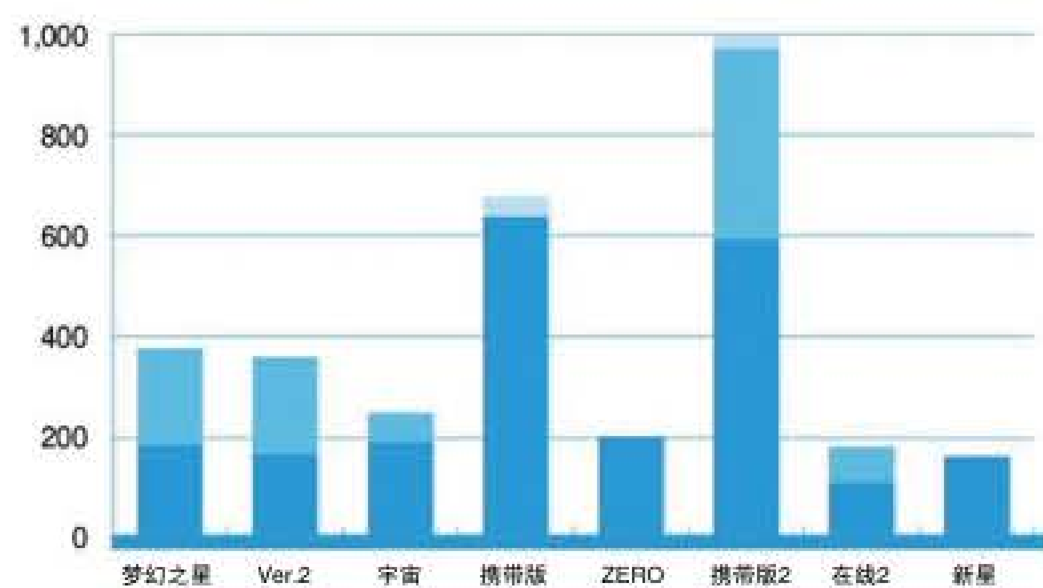
◆《如龙》系列







◆《梦幻之星在线》系列



2016年（截止至9月）经营状况简析

2016年软件销量TOP7

统计时间：发售日 ~ 2016 年 9 月 4 日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	PS4	如龙 极	147,062
2	PS3	如龙 极	96,470
3	PSV	初音未来 歌姬计划 X	91,755
4	PS4	战场女武神 重制版	29,369
5	PS4	梦幻之星在线2 第4章	20,040
6	PSV	初音未来 歌姬计划 X HD	17,151
7	PSV	梦幻之星在线2 第4章	10,966

整体经营状态分析

从近两年的游戏销售情况可以看到，SEGA 目前在家用机领域最重要的 IP 有两个，分别是该社的重头作品“《如龙》系列”以及面向广大 VOCALOID 爱好者的“《初音未来》系列”。《如龙》虽然是“年货”产品但是每一作的销量并未出现下滑的趋势，这不仅有赖于作品有着连贯而精彩的剧情支撑，每一作有丰富的内容和玩法同时，还敢于加入不同的系统和要素，甚至大胆尝试不同的类型和题材，反而因此培养出一批稳定的粉丝群体。每年一作的频率也能维持这个 IP 的曝光率，让玩家不容易流失，使得每一部作品都能有较为平稳的销售成绩。但同时系列也面临着一个问题，那就是由于剧情的积累和每一作较长的流程，使其不容易吸引到新的玩家，所以销量上难以有更进一步的突破。而且论销量的话，40 万 ~ 60 万左右的累计销量虽然能碾压大部分日式游戏，但还是难以与其他一线大作比肩。

除了《如龙》之外，SEGA 旗下几个 IP 都陷入了瓶颈期，《初音未来》在近几年的热度有所下降，难以拓展更广阔的玩家群体。“《梦幻之星》系列”也陷入了疲惫的状态，由 Tri-Ace 开发的《梦幻之星 新星》无论销量还是评价都不理想，加上环境使然注定难以达到 PSP 时期的高度，而在线游戏《梦幻之星在线 2》也因为种种原因，比如恶性 BUG 事件、竞争对手出现等等，热度已经大不如前，所以 SEGA 在近两年的表现只能用平淡来形容。

不过，实际上 SEGA 的现状也没说得这么不堪——毕竟这些数据里面还有两个点是被忽略掉的，那就是收购了 Altus 以及各种大作开始向亚洲市场进军——特别是华语市场，《如龙 0》、《奥丁领域》重制版等作品的中文化无疑已经让 SEGA 尝到了甜头，加上今年还有《P5》的发售等等，因此不难看到，SEGA 目前已经在循序渐进地突破这个平淡的局面。

TGS 2016出展表现简评

●出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
如龙6 生命诗篇	PS4	是
苍蓝革命的女武神	PS4、PSV	是
噗哟噗哟编年史	3DS	是
初音未来 歌姬计划FT	PS4	否
初音未来 歌姬计划X＆X HD	PS4、PSV	否
初音未来 VR 未来演唱会	PS VR专用	否
索尼克 音爆 烈火＆寒冰	3DS	是
SEGA 3D复刻档案集3 最终关卡	3DS	否
梦幻之星在线2	PS4、PSV	否
女神异闻录5	PS4、PS3	是
泰坦天降2	PS4、X One	是
在世界尽头咏唱爱的少女 YU-NO	PS4、PSV	是
匿名 代码	PS4、PSV	是
公主是守财奴	PSV	是
乐高星球大战 原力觉醒	PS4、PS3、PSV、3DS、Wii U	是



●表现评价

自从去年完全收购 Altus 之后，SEGA 在 TGS 展会上的表现也显得更加声势浩荡。刚发售的《女神异闻录 5》以及有豪华明星阵容加盟的《如龙 6》成为了 SEGA 的重点宣传作品。除了自家的产品之外，一些没有直接参展的厂商，比如日本一、5pb. 等都借 SEGA 的展台展出了自己的作品。EA 也借由 SEGA 的展台展出了两款作品，其中包括《泰坦天降 2》这款大作，为 SEGA 的展台增色不少。

未来经营状况展望

从 TGS 展台的规模和声势来看，SEGA 毫无疑问已经有开始复苏的迹象了。正如上文所述，去年 SEGA 收购了 Altus 以及进军中文市场毫无疑问是一个重大的转折点。特别是收购了 Altus 让 SEGA 仿佛注入了全新的生命力。首先自然是获得了《女神异闻录》这款全球备受欢迎的知名 IP，而且目前《女神异闻录 5》的出色表现毫无疑问也会让 SEGA 名利双收。当然我们可以认为这只是一个开端，《P5》的出色表现让我们可以对 Altus 予以更高的期待，笔者相信不用多久就会有新的动作。除此之外，Altus 与香草社合作的《十三机兵防卫圈》也绝对是一部值得期待的作品——虽然以香草社的作风来看，这部作品可能短时间内都不会有新的动静。

而今年年底，看家大作“《如龙》系列”就要迎来桐生一马的最终章了，SEGA 邀请的演员阵容也是历代最豪华的，因此作品的表现非常值得期待。而且即使是桐生一马最终章，也并不意味着这个系列会就此完结。以后无论是直接换一个主角，还是沿用这个模式换一个 IP 都能继续





发展下去。另外“《如龙》系列”和《奥丁领域》重制版在华语市场受欢迎程度恐怕远超 SEGA 的预期，今年的《如龙 极》和《如龙 6》同步推出中文版也可以看出 SEGA 对中文市场的高度重视。所以 SEGA 完全有可能对“《如龙》系列”其他没有中文化的作品进行移植或者高清重制。至少笔者认为二代也应该会重制一次。此外，今年 SEGA 还复活了“《战场的女武神》系列”，不仅重制了第一代，还公布了新作《苍蓝革命的女武神》。所以现在我们有理由去期待，SEGA 未来将会有更多的经典 IP 复活，或者有更强的原创 IP 出现。

文 秋沙雨 美编 咕噜



虽然年年有《如龙》玩，但是在《如龙 5》之后的正统续作却是要等到 2016 年底才与各位玩家们见面。本作将讲述“传说之龙”桐生一马的最后一个故事，故事的舞台除了有玩家们所熟悉的东京的神室町之外，还追加了系列首次登场的城市：广岛的尾道，在全新的舞台里桐生又将会和哪些极道人员打交道，又为何前往这个城市，这一切都将在本作里为玩家们揭晓。

如龙6 生命诗篇	SEGA	动作冒险
PS4 龙が如く6 命の詩		日版
2016年12月8日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为8190日元		

故事介绍

在 2012 年那个下雪的夜晚，一个少女在日本最大规模的演唱会会场向数万名粉丝进行了告白：

“我是桐生一马的家人。”

这是由一个偶像、一个人……作为泽村遥来宣告自己梦想的瞬间。

与此同时，“堂岛之龙”桐生一马在把日本五大城市都卷进来的一大斗争中做了个了断。

在落下的雪花之中，遥和桐生得以再会，等待着他们的，本该是安稳和平的日子……

之后，桐生为了能堂堂正正地和遥以及孤儿院的孩子们一起开始生活而打算金盆洗手，彻底摆脱极道的生活而服刑。

刑期为 3 年，不过这对他来说也只是为了获得幸福而付出的一点代价而已。

但是就是这一点点的“空白时间”，就让他们的人生再次变得无法控制。

遥以冲击性的形式从演艺界引退，而社会对待此是的态度远远超乎她的预料。

媒体日日夜夜不断重复的对遥进行诽谤中伤，大众以“兴趣”为名的无形攻击，甚至开始波及到孤儿院朝颜的孩子们。

这时候遥才意识到自己这一觉悟是何等天真。





时间进入 2016 年。

结束了刑期的桐生从迎接他归来的孩子们口中得到了残酷的事实。

遥失踪了。

遥害怕因为自己会给朝颜的孩子们带来更严重的影响，因此在某一天，她从孩子们身边消失了。

满怀着希望回到冲绳的桐生因为自己无法预料事态发展和无法陪伴在遥身边而陷入到痛苦中。

桐生为了寻找遥的下落而前往神室町，一路上他拜托旧识寻找线索，却毫无收获。

走在他走投无路的时候，他收到了来自伊达的一通电话，电话的内容却是让他不敢相信的事实：

遥遇到了事故，现在正生死未卜。







桐生冲到医院，在他眼前的是沉睡在集中治疗室的遥的身影。

遥在神室町的外围遭到了肇事逃逸的事件，至今都没能捉到犯人，而遥能否恢复意识也不得而知。

这一连串绝望的事件狠狠地敲打在桐生的心里。

之后桐生还得知了更令人惊讶的事。

遥在遭遇事故的时候挺身保护了某个人。

伊达带着桐生来到房间里，那里有一个无忧无虑地笑着的婴儿，婴儿的名字叫“泽村春人（Haruto）”。

这个婴儿，就是遥的孩子。





桐生在尾道任涯町里寻找着遥的线索以及春人的父亲期间，遭到了神秘组织的袭击。

他以为这是冲着他性命而来的组织，结果发现他们想要的其实是春人。

这又成了桐生的一个未解之谜。

遥在失踪的期间遇到了什么？

春人的父亲是谁？

盯上春人的势力是打算干什么？

以及，尾道的人们所隐藏起来的“秘密”究竟是什么？

带着各种各样的谜题，桐生朝着尾道不可入侵的地区踏出了前进的脚步……

遥的失踪、她在失踪期间生下的孩子春人……

那么春人的父亲又是谁？就连警察也没能找到这个人。

惟一能知道的就是遥在失踪的期间层去过广岛。

广岛东部的古旧城镇“尾道任涯町”……

那里并不属于黑社会的两大势力东城会和近江联合，而是由贯彻着独立独行的组织“阳铭联合会”盘踞的地域。

这里没有东城会的人手，对于桐生来说也是一个未知之地。那么为什么遥会来到这个广岛呢？

桐生做好会遇到危险的觉悟，为了尾道这惟一的线索，他与春人一起来到了广岛。

在那里，等待着他的是无法用都市的常识来判断的独特街道以及像是隐藏着什么事的居民们……

人物介绍



桐生一马

CV：黑田崇矢

东日本最大的极道组织“东城会”的前任第四代会长，被人称之为“堂岛之龙”的传说中的极道，由于过去的因缘而数次被卷入到事件之中，在2012年爆发的把全国极道组织卷进来的大纷争结束后，为了彻底摆脱过去而选择了服刑的道路。在2016年，当他得知如同自己亲人一般的遥失踪之后，为了追寻谜题的答案而踏入了广岛的尾道任涯町。

泽村遥

CV：钉宫理惠

桐生最爱的女性泽村由美遗留下来的女儿。在2005年发生的“消失的100亿”事件里与桐生相遇，在那之后就和桐生一起在冲绳的孤儿院“朝颜”里生活。在2016年桐生刑满出狱时，从“朝颜”的孩子们那里得知了遥失踪的消息。



战斗特色

本作的战斗系统在保有系列特色的基础上又进行了一些调整。“动作搭配系统（ActionMatchingSystem）”的搭载让桐生在战斗时的动作以及敌人的应对变得更加自然，这一系统追求的是攻击时的“打击感”，在战斗里当桐生的攻击打中敌人时，根据敌人是什么样的姿势、攻击打中的角度与方向等因素来让桐生的攻击动作变得更加自然。

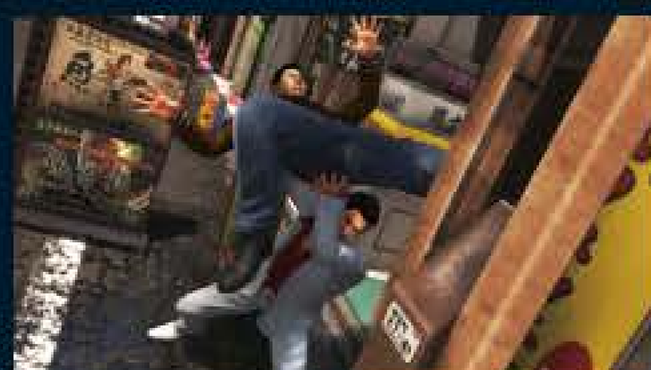
在本作里《如龙》制作组加入了地形的概念，在本作登场的城市里会有比系列各作更加丰富的地形，例如斜坡、楼梯或者楼层差等等，同时还新增了不少新的场景道具，方便玩家在战斗时可以尽情发挥。

同时，在从日常探索模式进入到战斗模式时，能够实现完全的无缝切换。











重生的“堂岛之龙”

在本作里，主角桐生一马的战斗连段以及攻击动作等行动焕然一新，并且得到了增强，而且配合“动作搭配系统”之后角色的战斗行动变得更加真实，让桐生能够在战斗里按照玩家的想法来进行攻击、防御、回避等行动。

新能力“极限热血模式”

“极限热血模式”是本作新加入的系统，在该模式下桐生就会进入攻击强化的状态，而且受到敌人的攻击时也很难会被打出硬直。在该模式下玩家可以使用通常状态下无法使用的大型场景道具来作为武器，或者是能够使用在只有切换状态时才会发动的技能。





宇佐美勇太

CV：藤原龙也

阳铭联合会系广濑一家的底层人员。在冷清的尾道任涯町里给人有些突兀感的普通青年，受到青梅竹马的相邀而顺势踏入极道的世界，成为了广濑一家的一员。能够称得上是朋友的就只有广濑一家的成员们，他与他们一起每天过着无聊的日子，也没有所谓的梦想或者展望。



广濑澈

CV：北野武

与东城会、近江联合同为极道名门但是又不和任何一方有牵连，贯彻独立独行之道的广岛极道组织“阳铭联合会”，广濑便是位于其末端的广濑一家总长。他在广岛也是一个资历很老的极道，态度有些轻佻而让人捉摸不透，乍看一下让人以为是一个很好说话的初老男性。但是他的话语中又带有不可思议的幽默感和含蓄，是一个深得人心的男人。

南云刚

CV：宫迫博之

阳铭联合会系广濑一家的小头目。虽然为人粗暴，但也是一个表里如一的乡下青年。看管着广岛冷清的零食小街，是个会优先保护自己中意的女人的笨拙男人。对造访广岛的桐生抱有强烈的敌意，其原因目前仍然是个谜。



三十六计走为上策

本作敌人的AI能够根据场景等因素来做出各种战斗判断，所以当玩家想要优先跑流程或者继续进行日常探索的话，可以从现场离开以脱离战斗。这是系列首次导入“不战斗”的选择，让玩家能够更加专注做自己想做的事。





丰富的小游戏





组织编成（Clan Creator）

在神室町和尾道这两座城市里，玩家可以操作桐生来组成“桐生会”与邪恶组织“JUSTIS”来进行多人混战。

玩家可以在两座城市里招募到能够成为小组组长的成员。在进行战斗时的队员由“组长”和“组员”组成，组员出击所需的数值低，所以能一口气让很多人上场，而组长出击时所需的数值高，相对的他们的战斗力也比组员要高，而且还能够让玩家指挥他们进行移动或者使用技能。

根据出击的队长不同，能够使用的组员种类也有所变化，一场战斗里最多能够让 6 个队长出击。玩家还能够在组织里让各个角色培养小弟，手下小弟越多，身为他们大哥的角色的能力也会得到强化。

在这个模式里除了有一般的 NPC 角色登场之外，玩家甚至还能招募到真岛或者冴岛等系列的人气角色。

除了在游戏里和 JUSTIS 的成员进行战斗之外，还能通过 PSN 联网去与好友进行对战，同时还会有每星期固定时间配信的任务以及期间限定的任务登场。



运动健身（Sports Gym）





在该模式下玩家可以操作桐生在体育中心里进行身体锻炼，可选择的锻炼方式共有 6 种，锻炼方法都是以小游戏的方式来进行。

在锻炼之后玩家就会收到来自教练的饮食建议，根据教练的建议来进餐的话会影响到最后锻炼的结果，在进餐后还会根据玩家进餐的结果来给予评价。

Xperia

紧跟时代的发展，游戏角色所使用的数码产品也会随着一起更新换代，在本作里，桐生的手机也顺应了潮流，换成了新款的 Xperia。

Xperia 兼备本作的菜单功能，在手机菜单里可以查看各个任务的进度、武器道具以及角色能力的强化情况等等。同时还收录有流程里的重要角色的 Email 或者来电记录等等，在把夜店小姐约出来的时候还能通过邮件来与地方进行交流。同时还能够使用 SNS 功能来获得在城市里正在发生的纷争情报，与 SNS 的匿名投稿人进行连携来保护好城市治安。

新型智能机必备的相机功能也在游戏里保留了下来，除了能够用来拍摄行人或者街道之外，还能够在城市里游览著名景点的时候拍摄风景照，来与其他玩家进行分享。



笠原清美

CV：真木阳子

广岛尾道任涯町的小店“清美”的老板娘。从年轻的时候开始就一直是小镇里如同麦当娜一般的存在，对于当地的男性来说都是憧憬的对象，广濑一家的小头目南云也是迷恋上她的其中一人。

染谷巧

CV：小栗旬

趁着东京神室町的一角“亚细亚街”爆发大火灾而引起东城会与海外势力的抗争时在东城会内部地位不断上升的男人。对抗争所带来的“暴力复权”持欢迎态度，面对桐生时也是一副傲慢不逊的样子，丝毫不隐藏自己的野心。

夜店

本作的夜店系统焕然一新，在进入夜店之后玩家需要在六张卡片之中选择合适的卡片来让对方的情绪高涨，当中可以选的内容大致分为“会话”、“酒水”以及“食品”三种，合理利用三种卡片的效果和选项来保持对方的情绪便是本次夜店系统的重点。在离开夜店是还会根据对方的情绪槽来给予评价，评价越高，对方的亲密度上涨幅度也就越大。







■网络视频对话



■卡拉OK

其他小游戏


■飞镖


■噗哟噗哟


■击球



■SEGA街机

试玩

文 宇宙人

这次《如龙6》的试玩有两部分可以选择，第一部分是剧情体验，而第二部分则是经典的神室町自由探索。剧情体验部分大概是游戏开头第二、三章左右的内容，也就是这次新公开的情报中，桐生一马带着遥的孩子来到冲绳尾道寻找他父亲的剧情。当然这段剧情也仅能体验一点皮毛，桐生来到道尾已经是黄昏时间，按照提示进入一家酒吧找到真木阳子饰演的笠原清美，然后一言不合把宫迫博之饰演的南云刚揍了一顿，回去酒吧清美表示会帮桐生安排当晚的住宿，剧情就到此结束了。剧情体验部分还可以按○键跳过即时演算的对话，不过可能是为了加快玩家试玩的速度才加进去的设定，正式版是否有这个功能不得而知。

因为可体验的剧情比预想中要短（当然为了快速看完剧情对话我按得比较快），所以剩下的时间笔者还体验了一会神室町探索部分。虽然神室町的街道还是我们熟悉的结构，但是因为本作采用了全新的引擎开发，所以街道的细节表现明显要比以前好很多，而且场景中的互动更加丰富，比如桐生走路的时候可以撞到摆在路边的单车等杂物，但是碰撞的物理引擎做得有点奇怪——毕竟桐生是能肉体挡子弹的人，被他撞到的东西都会飞得特别远吧（笑）。说回本作的战斗手感，目前还未有情报表示本作会否采用多主角的机制，从目前的情况来看，桐生并不像《0》和《极》那样有多种战斗风格切换，但是这个试玩版中桐生已经事先学会了一些招式并且强化了一部分能力，所以可以使出很多丰富的战斗动作。而且战斗中，桐生可以主动消耗热血量表进入斗气状态，这个状态下战斗力会明显提升，而且持续攻击敌人还会发生特殊的热血动作，此时画面会连续出现QTE，持续按对的话桐生会使出华丽的连击攻击敌人。当然经典的热血动作依然还保留着。此外，从神室町探索这部分试玩来看还有很多新的要素，比如主菜单变成了智能手机的界面，而且还是索尼手机！手机的作用除了查看菜单，分配技能点强化桐生的能力之外，偶尔还能从中触发一些随机事件，在手机中接了这些事件之后前往发生的地方，帮助别人解决麻烦还能获得一定奖励。与这类似的系统变化让本作显得更贴近2016年这个时代。





蒼き革命のヴァルキュリア

VALKYRIA : AZURE REVOLUTION™

Here lie the "circle of five", whose vengeful actions brought forth an inferno of war. With their execution, the blood of the brave legions is redeemed, and a just peace born. They rest eternally in the land of their birth, by the grace of the Holy Mother.

作为传承自“《战场女武神》系列”的作品，《苍蓝革命的女武神》将于明年1月19日正式上市（本作的中文版在同步制作中）。而除了原定的PS4版本以外，本作还追加了PSV版本，并且支持Cross-Save。本作PSV版本的追加是源于大量玩家的请愿，也可见前作在玩家们心中的地位之高。虽然说，本作与“《战场女武神》系列”的世界观完全不同，但依然是一个讲述“战争与死亡”的故事，而正是在这样的乱世之中，才出现了无数的英雄豪杰。就让我们一起来看看这些将会在本作中登场的各式人物吧。

本作同样也参展了今年的TGS，最新的“战斗体验版 Ver.2.0”在展会上提供了试玩。并且该试玩版将会在10月6日于PS4平台推出，拥有“战斗体验版 Ver.1.0”的玩家无需下载码即可下载新的试玩版。

文 余烬 美编 NINA

苍蓝革命的女武神		SEGA	角色扮演
多机种	蒼き革命のヴァルキュリア		日版
	2017年1月19日	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4：7990日元、PSV：6990日元		

这场战役，是“解放”？还是“复仇”呢？

五名大罪人

所谓“五名大罪人”，是在后世称为“奇迹的解放战争”之中，主导了尤特兰王国和罗斯帝国之间战事的五名年轻人，后人在历史上以这样的蔑称来称呼他们。这是一场因为“复仇”的私怨而引发的战争。因这些“大罪人”对奥菲莉亚公主犯下了欺君之罪，其中的两名主犯将会在战后被判以死刑。即便如此，这些“大罪人”的能力也是毋庸置疑的。他们的影响力横跨战场（安姆雷斯）、政治（苏里曼）、经济（瓦西里）、煽动（弗里特）以及情报（维奥莱特）等多个重要领域。



背景回顾

来自神秘苍蓝矿石“拉古耐特”的魔法力量，为人们带来了种种方便与好处，人们称之为“咒术”。由于仅有部分具备才能的人可以行驶“咒术”，为了要让任何人都能使用，“咒工业”发展了起来，而这也掀起了一场产业革命——“苍蓝革命”。这场革命之后，世界大不相同了。“咒工业”的引进改变了产业与社会的结构，人类的历史亦围绕着争夺“拉古耐特”这个资源进入了“战争的历史”，而这也是“帝国主义”时代的肇端。

经过“苍蓝革命”后大约一个世纪的圣历1853年，位于欧洲南部的小国“尤特兰”，对列强之一的北方大国“罗斯帝国”的基地发动了猛烈攻击。在罗斯帝国主导的列强诸国经济封锁下，陷入困境的尤特兰呼喊出“脱离列强的殖民地支配而独立解放”的口号，正式向“罗斯帝国”宣战，与拥有“女武神”的帝国展开了战争。

这场战事被后世称为“奇迹的解放战争”，但历史却认定这些主导的年轻人为“大罪人”。因为在这个主张“解放”的战事背后，有着“复仇”的私怨存在——

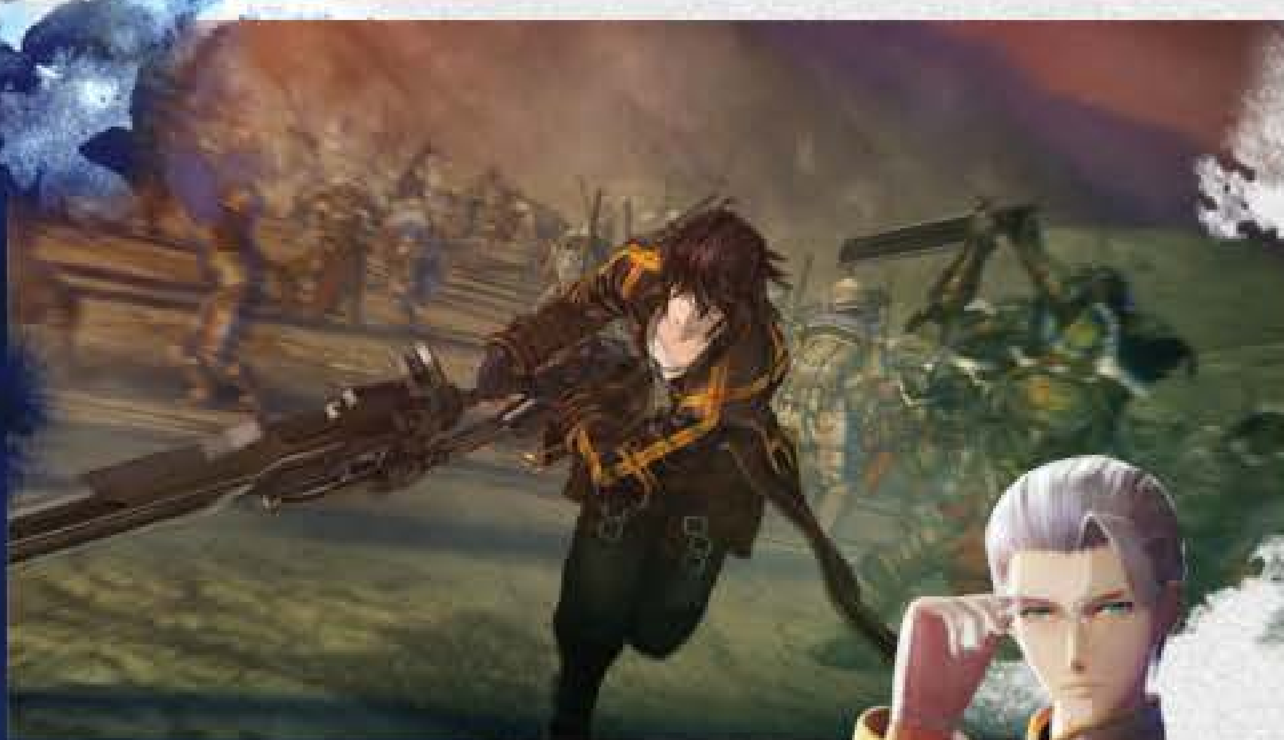
Amuleth

五名大罪人之一&反女武神部队队长

安姆雷斯

CV：小野大辅

本作的主人公。被后人称为“大罪人”之一的他，运用着自己的“武力”来实施复仇。安姆雷斯同时也是尤特兰王国为对抗女武神而结成的“反女武神部队”的队长。



Suleyman Kanlenberg

五名大罪人之一

苏里曼·卡伦贝尔

CV：神谷浩史

苏里曼是运用“权力”来进行复仇的政治家。作为众议院成员的他对政府有着影响力。他认真、顽固、冷静，有着用数字来诠释所有事物的习惯。当包括帝国在内的列强对尤特兰王国施加压力时，他率先提出了“发起战争”的议案。

Basil Sabanci

五名大罪人之一

瓦西里·萨巴奇

CV：梶裕贵

瓦西里运用他的“财力”来进行复仇。他从养父那里接过了“咒工业”公司的经营权，通过正当或不正当的各种手段，使公司飞速发展，最终能深入地参与到王国的经济事务之中，他也为复仇与战争提供了资金援助。他性格开朗，为人亲和，擅长接近并拉拢他人。





Fleat Eriksen

五名大罪人之一

弗里特·埃里克森

CV：樱井孝宏

弗里特借助于他强大的“煽动”能力来进行复仇。作为一名报社的记者，他的观点在王国内颇具影响力。他理性而温和的性格受到了不少民众的支持，而他的言辞经常能左右民众的意见。他利用自己的立场，煽动民众并将民意引向战争。

那是名为“复仇”的私怨！

反女武神部队

尤特兰王国为了对抗罗斯帝国的女武神而结成了一支精锐部队，正式名称为“反女武神部队”俗称“Vanargand”。这支部队不问队员的从军经验等资历，仅重视队员与拉古耐特间的适合度。这是一支由国内所召集来的“拉古耐特精英”所组成的部队。

对于本身就缺乏矿物资源，近年来更是因经济上的封锁而陷入了拉古耐特不足的尤特兰而言，能为这支部队配备十分稀少的拉古耐特，并以其所拥有的技术力制作出了“咒构武器”（拉古耐特武器），可见他们对该部队的重视。

虽然是为对抗女武神而成立的部队，但对于咒机（相当于战车的兵器）以及武装部队也能发挥出巨大的威力，可以说是尤特兰王国里一骑当千的精锐部队。

Violet Sand

五名大罪人之一

维奥莱特·桑德

CV：泽城美雪

维奥莱特运用她“情报”的力量实行着复仇，她是“大罪人”中惟一的女性成员。所属于尤特兰军情部的维奥莱特拥有美丽的容貌、丰满的身材和开朗的性格，而她也最大限度地运用女人的武器进行谍报活动。她将自己获得的情报提供给“大罪人”，并散布谣言来协助战争的进行。



因反抗而结成的精锐部队

Blum Thomasson

反女武神部队成员

布鲁姆·汤玛森

与赫莲娜是青梅竹马。他是一个性沉稳且温柔的少年。身体不太强壮。

Helena Andersen

反女武神部队成员

海莲娜·安德森

与布鲁姆是青梅竹马。受到双亲的溺爱，被培养成了个性超阳光 & 超自信的少女。

救国的歌姬

本作的女主人公奥菲莉亚，是尤特兰王国的公主。这位自幼便因出色的歌喉而被国民爱戴的歌姬，为了击败帝国军而亲赴战场。虽然在战场上穿着白色礼服的她给人以高洁的印象，但她对咒术之歌“咒歌”的灵活运用让不少敌人闻风丧胆。男主人公安姆雷斯的“黑”与女主人公奥菲莉亚的“白”所形成的鲜明对比，让人期待两者之间会有怎样的故事展开。当敌国侵略而来时，无论是罪人、部队还是公主，都联合了起来共同御敌。

Brigitte Wrich

反女武神部队成员

布丽吉特·乌尔里希

前教师。个性认真、严厉又充满知性，表面上看似冷酷实则很会照顾他人。拿起枪时性格就会大变。

Ophelia

救国的歌姬

奥菲莉亚

CV：早见沙织

本作的女主人公。可灵活运用咒术之歌“咒歌”的王国公主。

罗斯帝国

凭借其强大的军事力量，将周围诸国合并后形成的罗斯帝国可谓无比强大。广阔的领土面积、强大的军事实力，面对着帝国与列强所带来的压力和封锁，尤特兰王国选择了发起战争。这场看似悬殊的战争，会迎来怎样的结局呢？帝国自身的强大自然离不开那些强大的人，被称为“乱世的霸王”的帝国皇帝，利用着女武神的力量，向着他的霸道不断前进；作为帝国军得力干将之一的马克西姆，其强大的实力对主角们造成了不小的威胁；而被称为“死神”的女武神更是让人闻风丧胆。当强大的帝国与强大的对手袭来，位于夹缝中的尤特兰王国与主人公们将会何去何从？





Claudiu Poulouich Yieu

皇帝

克劳迪亚斯·帕乌洛维奇·基弗

CV：矶部勉

作为罗斯帝国的皇帝，克劳迪亚斯被称为“乱世的霸王”。他利用“死神”女武神的力量，仅一代的时间便将曾经的小国发展到了欧洲五大帝国之一。拥有卓越军事才能与政治手腕的他，会凭借那无尽的野望继续在霸道上前行。

在帝国的压迫下奋起反抗

Brunhild

不死身的女武神

布琳希尔德

CV：坂本真绫

有“死神”之称并令人们畏惧的女武神，因“戒指”的契约而效力于帝国。她的身体不会受到任何子弹或刀剑的伤害，而她在战场上演唱的死亡之歌更是能够夺取敌人的性命。



Maxim

帝国的年轻将领

马克西姆

CV：铃村健一

作为令人生畏的敌人，马克西姆多次在主角们的冒险之路上造成阻碍。因其黑色的皮肤，有传闻称其并非为罗斯帝国的原住民，但事实如何依然无人知晓。马克西姆曾接受过魔法移植手术，因此获得了超越常人的能力。作为帝国将领的他对于主角们来说是个巨大的威胁。





独特的画面风格与战斗系统

与“《战场女武神》系列”相比，本作不仅拥有不同的世界观和全新的人物，在游戏画面上更是使用了不同的绘图渲染器。之前作品使用的渲染器名为“CANVAS”，从这个单词有“帆布、油画（布）”这些意思就可以看出，前作在画面风格的表现上更重视底层的表现，因此呈现给玩家们的是类似手绘的水彩画风。本作所使用的绘图渲染器名为“GOUACHE”，单词有“水粉画”的意思，更重视的是色彩和画面的表现力，因此玩家们在本作中看到的是细致鲜明的独特色调，以及如同插画一般的游戏画面。无论是前作还是本作，该系列作品的画面都让玩家们得到了享受。









除了画面风格外，本作的战斗系统也进行了革命。本作的战斗系统被命名为“LeGION”，是“Lead a Group Into Outrage & Numerous army”的简写。本作并非是前作那样的部队作战，而是最多5人的小队战。玩家需要手控其中1人，其他4人会根据设定好的指令自动战斗，在战斗时可以随时切换手控的角色。敌人会在地图上以部队为单位进行移动，与敌人接触后将直接在地图中进行战斗。在触碰前可以选择狙击敌人、使用烟雾弹，或开枪把敌人吸引过来等等。角色存在着行动槽，当行动槽充满且角色身体上出现“READY”字样后便可进行攻击等行为，而普通的攻击、防御、回避、使用道具等都会消耗行动槽。战斗中可随时进入环形菜单中选择技能、魔法、道具、武器等来进行使用，在使用这些技能或道具的期间战斗是完全停止的，类似于前作中举枪后敌人会停止行动。另外，不同的角色自身所使用的主武器以及技能魔法等都是不同的，而敌人自身感情的变化也会对其强度产生影响。总的来说，本作的战斗系统在即时制的框架下加入了许多策略元素。

试玩

本次TGS展上，SEGA专门为《苍蓝革命的女武神》安排了一个试玩小屋，在小屋外面有几个妹子穿上军服吸引玩家。本次试玩的内容很简单，玩家需要控制一支4人小队夺取敌方阵地，并干掉最后的巨大机械BOSS。但实际玩起来感觉上手有一定难度。

游戏的玩法比较特别，如果非要找一个例子的话，个人是想到了《白骑士物语》。玩家可以控制角色自由移动，但要想下达指令的话必须等到行动槽蓄满（屏幕上会显示READY）。最基本的攻击方式就是连按○键的连击，但没有锁定的话很容易打偏。而行动槽蓄满后也可以按△键调出装备菜单，装备菜单是一个圆形，左边是魔法特技之类的指令，右边是道具和武器。玩家选择指令时敌我双方是静止的，选择指令后还可以查看其范围，可以说是标准的RPG玩法。

而也正因为是RPG玩法，所以玩起来还是感觉有些别扭。在敌方面前转来转去，却因为行动槽没满而无法攻击，看起来十分怪异。而当敌人使用一些预备动作特别长的招式时，死活不能逃出范围外，也让人感觉怪怪的。不过相信如果是从头开始玩起的话，就不会有这种难以适应的感觉。

在战斗中玩家可以随时切换控制的角色，根据战况选择最合适的手段。游戏特别强调敌我双方的感情，例如敌人陷入恐慌时能力会下降，而进入愤怒时攻击力会提高。用什么招式将敌人快速打得心理崩溃，在正式版中应该是玩家需要重点考虑的问题。

最后的BOSS战感觉特别乱，当玩家奋战时队友们也在努力，但混战中实在是很难观察到队友们做了什么行动。玩家也可以向队友下达回复、进攻之类的指令，不过由于跑位问题，还是感觉比较难以掌控战局。总的来说这绝对是一个需要好好研究才能玩下去的游戏，相信会适合喜欢钻研的玩家的胃口。

［文：纱迦］

文 三味线 美编 sienna



©2016 Nippon Ichi Software, Inc.

世界观

过去曾有着“力量就是一切”的时代
让人恐惧的怪物
支配着怪物的魔王
以及打倒了魔王的勇者
这其中存在着弱肉强食的绝对自然界法则
然而时代时常祈求着变化
在悠久的时间流逝中
人类的价值观也随之发生了变化
也就是所谓的
资本主义的兴起
金钱就是力量
金钱就是正义
这是个连“爱”也能购买的世界
即使是等级为1的人
只要有钱也能打败魔王的世界

故事概要

本作的舞台设定在一个“金钱至上”的世界，讲述了因父母欠下巨款而失去一切的主人公“公主”，为了向那些恶意操纵金融的从业者复仇而踏上冒险的故事。



这是一款将“万恶的资本主义”贯彻到游戏中去的创意A·RPG。从故事到系统设定，本作无一不与“金钱”扯上关系，然而清爽的像素卡通风画面又会让人忽略它“金钱至上”的主题，再配予独特的玩法、流畅的打斗，看上去十分适合怀旧、但又试图追求点新鲜感的玩家。

公主是守财奴		日本一	动作角色扮演
PSV	プリンセスは金の亡者		日版
	2016年11月24日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为：6458日元		

人物



公主
只信奉金钱，冷酷的现实主义者。以前是个爱笑、心地善良的少女，自从因双亲的债款失去家与祖国后，她脸上的笑容也随之消失。为了达成亡父的心愿，决心踏上复仇的旅程。



钱神
资本主义世界的金钱之神，突然出现公主眼前，给了她一台寄宿着不可思议力量的计算器。



伊扎贝拉
公主的亲戚姐姐，生来就是僵尸，身上总是缠绕着一股强烈的腐臭味。



锹形虫
自公主幼时就照顾着她的管家。一旦遇上战斗，就将担子全都丢给公主的光说不做的角色。

系统

在游戏中，玩家将扮演公主使用弱攻击、强攻击甚至是必杀技一路杀敌，不停前进直至完成关卡。本作最有趣的设定乃是从一开始，玩家就拥有了“某种意义上的最强武器”——钱神计算器。



钱神计算器



本作中的怪物、陷阱等一切登场之物皆可用金钱进行“收买”，玩家只要积蓄钱财，就能操作钱神给予的计算器，花钱将怪物变成同伴、将物品据为己有。



▲收买的怪物为玩家所驱使，可以使出各种不同动作。



▲使用收买到的道具能对敌人造成巨大伤害。

国民

怪物被收买后会成为国民，通过增加国民，玩家可以在冒险据点制作武器、提升公主的能力，一步一步地复兴祖国。



金钱奇迹

在钱神计算器中输入金额，就能触发提升攻击、回复体力等有利效果，这就是“金钱奇迹”。玩家每次选择 3 种奇迹就会随机使出其中一种，输入的金额越大，奇迹的效果就越强力，在危急关头烧一波钱，是扭转战局的关键。



▲攻击效果的金钱奇迹，可以对敌人施以全体攻击、单体的高伤害攻击。



▲状态变化的金钱奇迹，可以提升公主的能力值或暴击率、甚至还能让公主巨大化。



◀回复效果的金钱奇迹，回复体力自然不在话下，甚至还能治愈异常状态或者复活。

■高空悬挂的巨大玩偶已经是每年TGS上Square Enix的惯用套路，只是每年登场的萌物会有所不同。

SQUARE ENIX

SE的展台依然走跟往年差不多的风格，场馆正上方挂着的巨大史莱姆和莫古力成为了标志。展台正面是一个小剧院，在不断地播放《FF》和《王国之心》两大系列新作的宣传影像。而小剧院后面是游戏的试玩区。今年SE主打的试玩游戏是《FF15》、《最终幻想 世界》和《王国之心2.8》等。试玩展出的机器数量很多，所以即使排队的人看上去很长，但一般都不会超过1个小时就能体验到游戏。此外，试玩区还有工作人员还在现场画《FF15》的黑板画。展台的另一边则是《FF14》的试玩，还有SE在日本代理的一些欧美游戏，包括《守望先锋》和《杀手47》等，不过大多都是映像展出，不过《辐射4》还是提供了VR版的试玩体验。

■这张被戏称为"迪士尼五大才子"的图是游戏正式版的封面。

手游大厂今安在 浪子回头点个赞

六大日厂精彩展出献礼

SQUARE ENIX



■《最终幻想XⅣ》在现场又设立了挑战赛，打过之后依然有礼品相送。


■素质极高的3位官方COS，中间那位尤其可爱。


■今年中秋不送礼，送礼只送新机器！



■从展会第一天起，工作人员就不断描绘这幅画，可惜的是等到我们撤退的时候也没看到其完成态。

纱迦：满场乱窜的《FF15》四主角面具让我受到了惊吓。很多人都把面具带在脑后，结果一转头就把我吓一跳。不过这东西倒是意外受欢迎，回国后因拿少了还被八老师好一通埋怨。

宇宙人：今年《FF14》的试玩活动是团队 PK，虽然奖品依然是衣服但游玩的人明显少了，就连我也没了去试试的欲望。倒是展台后面的 VR 漫画看起来很酷炫。还有试玩区里的 FF15 黑板报也要点个赞，不知道展会结束的时候画完了没。

乙太：SE 今年 TGS 最大的亮点自然是《最终幻想 15》，而为了给游戏助阵，SE 还专门准备一副在现场即时完成的宣传画。虽然没能在现场看到这幅画最终完成时的样子，却也足以让人惦记许久。

Square Enix

经典不会褪色

也许是从 2015 年的 E3 开始，玩家们对 SE 的评价除了"手游大厂"、"重制大厂"外又多了一条"情怀大厂"。诸如《最终幻想Ⅶ》、《沙加》等旗下的经典名作相继宣布重制或出新作，这似乎让玩家们看到了日式 RPG 重返巅峰的曙光。然而，曙光还未有一丝的显现，延期的消息却接连不断地传来。即便是 SE 近年来重视程度最高的《最终幻想 15》，在举办了一个盛大的发布会之后，也逃脱不了其延期"宿命"。纵使玩家们确实对 SE 有诸多不满，但当"《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"的最新作品推出时，玩家们依然会义无反顾地掏钱买单，这并非是对 SE 诸多"恶行"的宽容，而是那些经典在玩家们心中永不褪色。而作为现在为数不多的还在为经典持续注入活力的厂商，Square Enix 确实值得我们给予赞赏。

文 余烬 & 八重樱　美编 心の永恒

厂商简介

SQUARE ENIX.

作为日本电子游戏开发、发行及经销的著名厂商史克威尔艾尼克斯，以其角色扮演游戏"《最终幻想》系列"、"《勇者斗恶龙》系列"以及动作角色扮演游戏"《王国之心》系列"而闻名。除了主机游戏外，史克威尔艾尼克斯的产品还横跨了手机游戏、网络游戏、动画漫画、玩具制作、音乐电影等多个领域。

史克威尔艾尼克斯由史克威尔和艾尼克斯合并而成。艾尼克斯为存续公司，与史克威尔在 2003 年 4 月 1 日正式合并为了史克威尔艾尼克斯。合并后，原史克威尔社长和田洋一获任新公司社长，原艾尼克斯社长本多圭司担任副社长。艾尼克斯的创办者福岛康博为名誉会长，是公司最大的股东。公司总部现位于东京都新宿区的新宿东区广场大厦。

除了拥有史克威尔和艾尼克斯自家的游戏系列外，史克威尔艾尼克斯公司还持有以街机游戏《太空侵略者》和《泡泡龙》而知名的太东（Taito），以及被史克威尔艾尼克斯欧洲并入的原游戏发行商 Eidos Interactive。史克威尔艾尼克斯现在发行 Eidos 的全部知识产权，并运行 Eido 的开发工作室。Eidos 最著名的游戏作品包括"《古墓丽影》系列"、"《杀手》系列"、"《杀出重围》系列"、"《神偷》系列"。

2015年销售数据一览

SE 在 2015 年充分利用了自家两大招牌系列的号召力，排名前 10 的游戏中都或多或少与《最终幻想》或《勇者斗恶龙》有些关系。《勇者斗恶龙 X》与《最终幻想 XⅣ》新资料片的发售，更是为 SE 当年游戏的总销量做了不少贡献。也因此，SE 位于了当年日本厂商游戏总销量榜的第 4 位。另外，两部网游新资料片的相继发售也使得 SE 在 2015 年的日本 PC 市场收获颇丰，其在 PC 市场售卖游戏的总销量中占到了 31.2%，位于所有厂商的第一位。

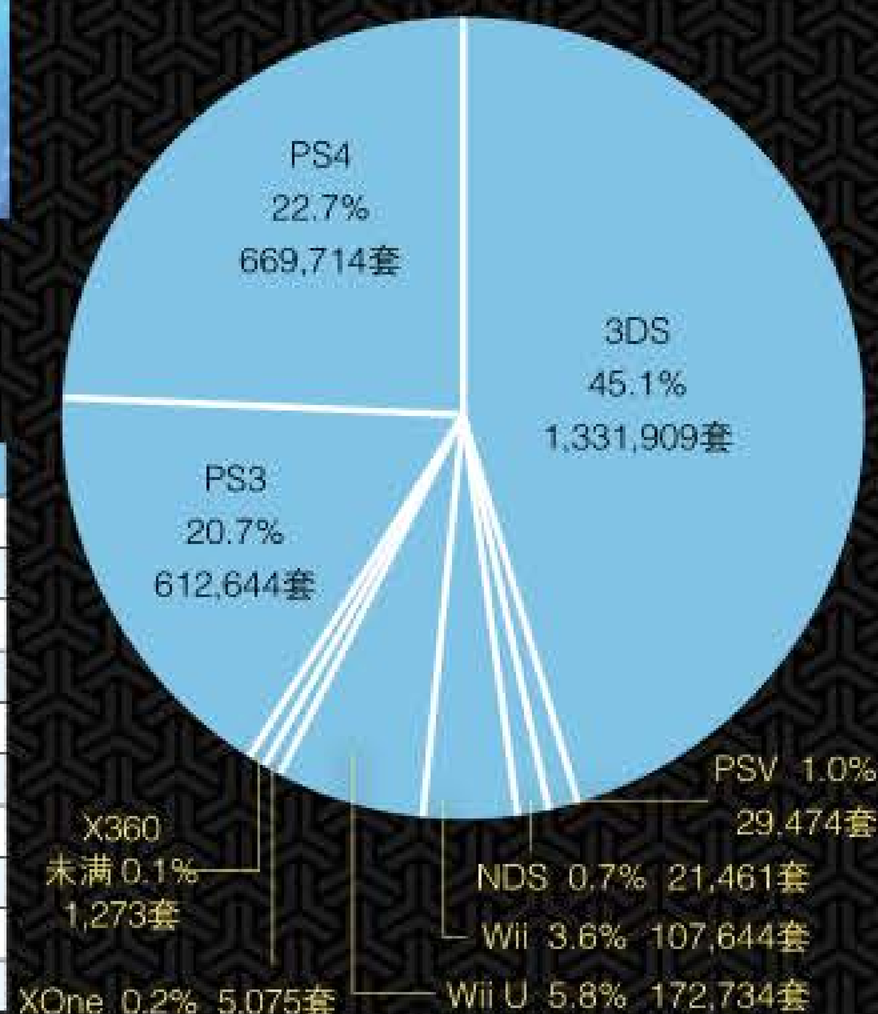


◀《最终幻想》与《勇者斗恶龙》无疑是SE的招牌游戏系列。图为本次TGS上公布的《富豪街 勇者斗恶龙&最终幻想 30周年纪念版》。

●2015年软件销量TOP10

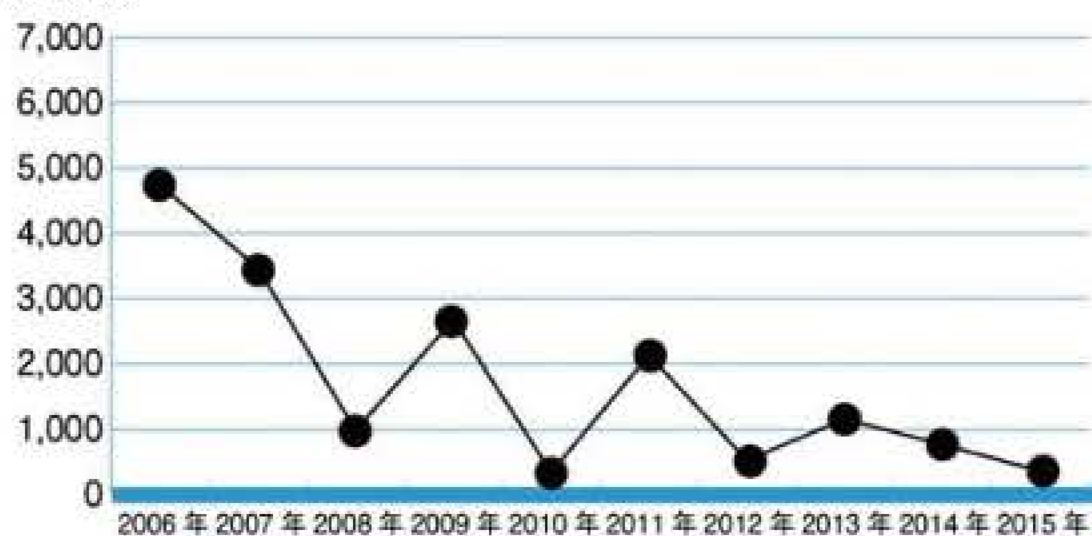
顺位	机种	游戏名	年内销量
1	3DS	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	864,865
2	PS3	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	456,357
3	PS4	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	325,778
4	3DS	二度勇气 最终境界	167,489
5	PS4	最终幻想 零式 高清版	137,640
6	Wii U	勇者斗恶龙 X 古龙的传承	125,030
7	3DS	勇者斗恶龙 旋律剧场	123,778
8	Wii	勇者斗恶龙 X 古龙的传承	103,044
9	3DS	最终幻想 冒险者	55,559
10	PS4	最终幻想 XⅣ 苍天之伊修加德	50,329

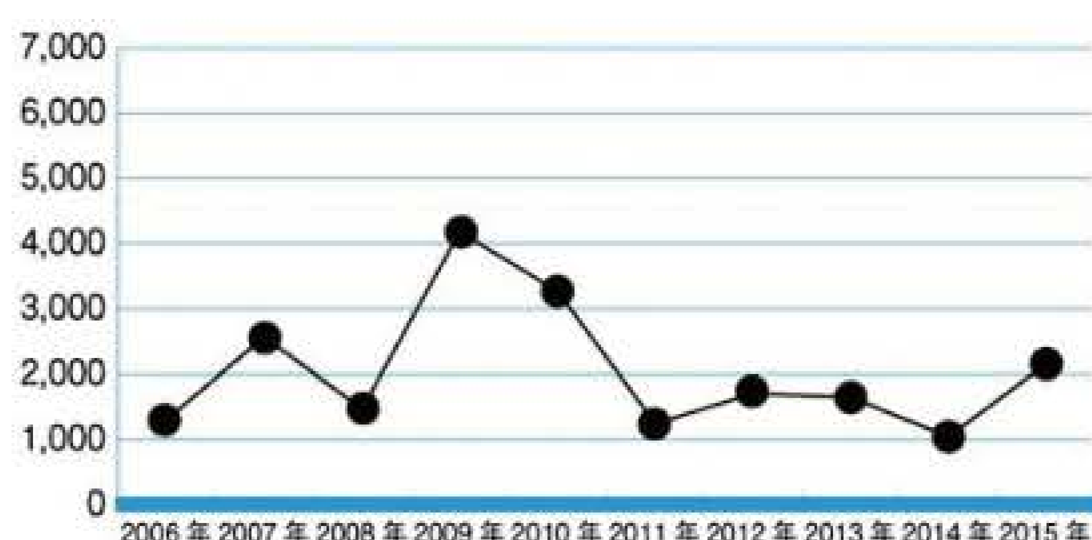
软件销量构成比



●知名IP系列年间销量推移数据

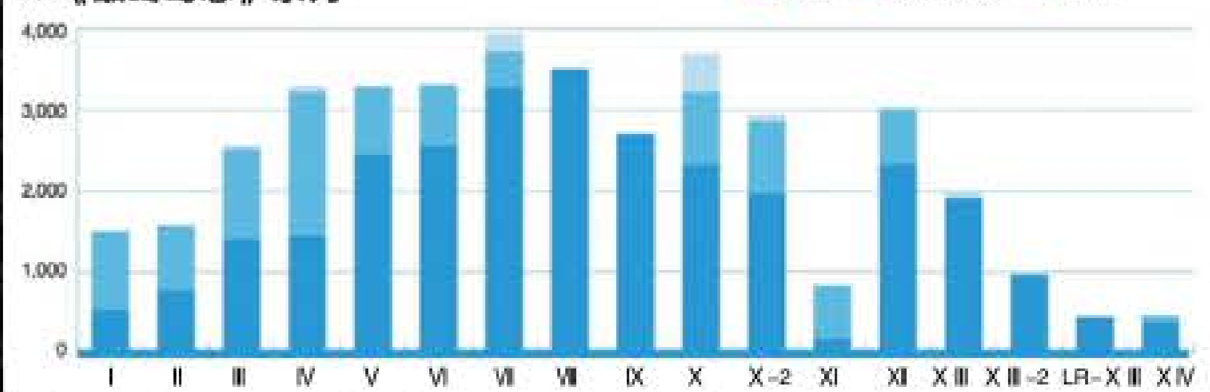
系列	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	合计
最终幻想	4,742,980	3,468,184	992,274	2,671,198	345,490	2,140,561	529,999	1,158,891	771,182	364,765	17,185,524
勇者斗恶龙	1,303,771	2,568,755	1,469,864	4,178,473	3,268,273	1,247,450	1,706,918	1,648,853	1,047,574	2,158,049	20,597,980

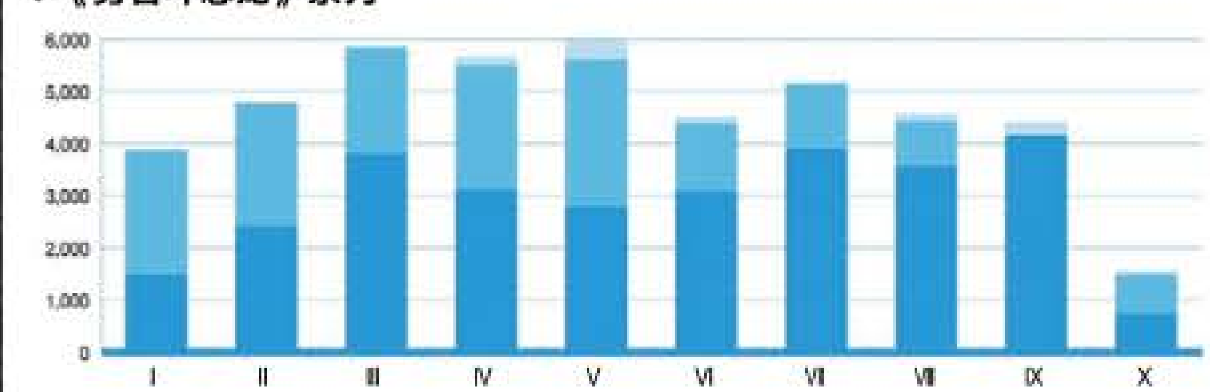




●知名IP系列各作销量数据

· **统计时间**：发售日～2015年12月27日
· **单位**：千套





▲注：Ⅰ～Ⅴ为FC版和SFC版的销量。

2016年（截止至9月）经营状况简析

●2016年软件销量TOP10

统计时间：发售日～2016年8月27日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	3DS	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3	623,096
2	PSV	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	295,837
3	PS4	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	275,175
4	PSV	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	226,609
5	PS4	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	219,036
6	PS4	星之海洋5 忠诚与背叛	142,743
7	PS4	守望先锋	135,357
8	PS3	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	125,427
9	PS3	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	116,723
10	PS4	祭品与雪之刹那	56,674

●整体经营状态分析

为了纪念“《勇者斗恶龙》系列”30周年，SE在2016年发行了不少该系列的作品。经典确实不会褪色，几部“《勇者斗恶龙》系列”作品都取得了不错的成绩。在其他系列上，《星之海洋5 忠诚与背叛》与《祭品与雪之刹那》只能说表现一般。而由暴雪开发SE代理发行的《守望先锋》在日本还能取得这样的销量，超出了预期。在海外市场，凭借着Eido蒙特利尔的《杀出重围 人类分裂》，SE收获颇丰。同属于Eido公司的IO Interactive工作室还在今年上半年发售了《杀手47》，本作虽然评价还不错但目前销量一般。

在手游领域，手游大厂打出了不少“情怀牌”。《浪漫沙加2》、《圣剑传说 最终幻想外传》、《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想Ⅸ》，这些经典的游戏系列在手机上或移植或新作，而吃这些“情怀煎饼”的玩家也相当之多。对于新IP手游的开发，SE更是尽心尽力，原创新作《武士崛起》、《神钓RPG》、《伟大马尔什的迷宫》均加入了手游大厂的“豪华午餐”。

在公司的经营上，SE在今年初宣传解散其旗下经营云游戏的子公司“神罗科技”（Sinra Technologies）。官方给出的该子公司解散的原因是：无法从第三方获得足够的资金支持。而伴随着神罗科技的解散，Square Enix Global控股公司的财报显示有近20亿日元“特别损失”。SE也算是意识到云游戏并不会如之前预测的那样大红大紫，做好自家的游戏大作的宣传才是正道。

而在SE目前优先级最高的大作《最终幻想15》的宣传上，SE真可谓尽心尽力。该作的制作人田畑端在今年各大展会上几乎都有亲自到场，与媒体的各种互动也相当频繁。而《最终幻想15》在今年3月31日在美国洛杉矶举行的发布会也是相当盛大。但也许正是因为SE对这款作品的高度重视，才会在之后宣布该作再次延期，也只能希望本作能具备对得起玩家们多年等待的高素质吧。

除了《最终幻想15》延期外，SE旗下的《尼尔 人造人》、《王国之心HD 2.8终章序幕》都先后延期。当然，其实不仅是SE的作品，日本多家厂商的作品在今年都先后宣布延期，“延期”可以说是今年游戏业界的关键词之一。我们也只能希望在这些延期之后，确实能够玩到更加出色的游戏作品。

TGS 2016 出展表现简评

●出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
最终幻想15	PS4（对应PS VR）、XOne	是
王国之心HD 2.8 终章序幕	PS4	是
最终幻想 世界	PS4、PSV	是
沙加 猩红恩典	PSV	无
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	PS4	无
古墓丽影 崛起 20周年纪念版	PS4	无
尼尔 人造人	PS4	无
杀出重围 人类分裂	PS4、XOne	无
杀手47	PS4、XOne	无
守望先锋	PS4	无
勇者斗恶龙Ⅹ	Wii U、Wii、3DS	无
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3	3DS	无
最终幻想ⅩⅣ	PS3、PS4	是

●表现评价

从现场的试玩来看，最火爆的无疑是《最终幻想 15》。本身临近发售再加之试玩内容是游戏开始后的 15 分钟，火爆也就不奇怪了。其次，《王国之心 HD 2.8 终章序幕》在 SE 和索尼的展台均有出展，两个展台均有《王国之心 0.2 梦中降生 碎片旅程》的试玩，而 SE 展台还额外提供了《王国之心 梦降深处》的试玩。

除了历年都会有的手办和模型的展示外，本次 SE 还展示了《最终幻想 15》的限定版轻薄 PS4，这也是轻薄版 PS4 公布以来的第一款限定版主机。此外，SE 还在试玩区处放了一块很大黑色画板，公司的设计师们现场就用画笔在上面作画，画的内容是《最终幻想 15》中的人物和召唤兽。将作画的过程完全展示给在场人员看，即对游戏进行了宣传，又是一道别样的风景线。



□SE在现场进行了不少的舞台活动。

未来经营状况展望

对于目前的 SE 而言，《最终幻想 15》依然是他们最高优先级的作品。从曾经《最终幻想 Versus 13》到如今的《最终幻想 15》，这部跨越了 10 年的作品可谓历经坎坷。但无论如何，这部“《最终幻想》系列”的最新作终于要在 2016 年 11 月 29 日与玩家们见面了。在经历了电影和动画的造势宣传、制作人频繁的媒体互动、再次的延期之后，玩家们的期待度早已饱和甚至快要溢出。而对于目前的《最终幻想 15》来说，真的可以说是“万事俱备，只欠发售”啦！至于发售后能否大受好评，或者能否重振日式 RPG 嘛……对于 SE 而言，这部跨越 10 年的作品能够发售这本身就是不小的成功，至少可以在发售后将其中部分制作人员分配到其他游戏的制作之中；对于玩家而言，早已麻木的等待能够获得回报，这本身就是一种意料之外的幸运，至于重振日式 RPG，其实我们早已在《最终幻想 15》发售之前的不少作品中看到了重振的曙光。

与标榜着自己不会登陆 NX 平台的《最终幻想 15》不同，《勇者斗恶龙Ⅺ》从公布之初就明确表示会登陆 NX 平台。作为另一部经典系列的最新作，《勇者斗恶龙Ⅺ》自然会成为《最终幻想 15》发售后 SE 新的经营重心。SE 之前也承诺过，为了纪念 2016 年“《勇者斗恶龙》系列”30 周年，本作不会晚于 2017 年 5 月。先不去讨论这份承诺的“重量”如何，至少 SE 对于本作是充分重视的，而玩家们也能在《最终幻想 15》发售后获得更多本作的新情报。

说到周年庆的话，2017 年是《最终幻想Ⅶ》的 20 周年。这部最初在 1997 年发售于 PS 平台的作品，在全世界都有着惊人的高人气。SE 在 2015 年 E3 宣布《最终幻想Ⅶ 重制版》的消息，更是震惊了整个游戏业。虽说这一“情怀煎饼”确实好吃，然而在去年 12 月的 PSX 2015 之后，本作就再无放出更多的消息，今年的 TGS 同样如此。而采用了分章节售卖的《FF7R》能否在明年 20 周年时有更多的消息或者大动作，我们也只能满怀信心的期待了。


▲金属边框的彗星何时才能落地?

除了旗下最著名的两个 IP 外，“《王国之心》系列”未来的发展也牵动着不少玩家的心。但仅仅是终章序幕的《2.8》都延期了，《王国之心Ⅲ》的发售日就真得不要抱有太多的期待了，更何况还有上述的几部重量级作品都排着队。倒是可以对 SE 在海外的 Eidos Interactive 抱有期待，其在今年发行的《杀手 47》与《杀出重围 人类分裂》都获得了不错的评价。而《杀手 47》的后续章节未出，《杀出重围 人类分裂》更是在游戏的最后明摆着还有后续剧情，两部作品的后续发展都值得我们去期待。

在对于 VR 的研发上，SE 做出了不少大胆地尝试。先是在自家大作《最终幻想 15》中加入了 PS VR 对应的内容；其后又对手游大作《乖离性百万亚瑟王》开刀，计划推出《乖离性百万亚瑟王 VR》；还对漫画在 VR 的应用上作起了尝试，本届 TGS 上公布的《VR x 漫画》吸引了不少眼球。SE 具有如此开拓的精神，我们也不用太担心其对 VR 的开发与尝试。倒不如说我们应该担心，希望 SE 不要因为在 VR 领域上过多的投入，而使得自家各种大作再次延期。


▲通过VR来看漫画的体验相当独特。

情怀会有的，VR 也会有的，对于手里拿着好几张大牌的 SE 而言，未来需要的是稳扎稳打地开发与经营，而非过多的对外宣传。希望能在不远的将来，玩家们在对 SE “手游大厂”、“重制大厂”、“情怀大厂”的评价中还能再多加一条——经典大厂。

文 三味线 美编 sienna



《Ⅲ》迟迟不出，玩家们苦候多时，等来的却是《2.8》的延期发售，首先请允许小编做一个悲伤的表情（笑）。不过换个角度想想，更长的制作周期是更高游戏品质的保证，而且今年好游戏不在少数，玩家读者们不妨边玩边等，继续静候官方的佳讯。

王国之心HD 2.8 终章序幕	Square Enix	动作角色扮演
PS4	キングダム ハーツ HD 2.8 ファイナル チャプタープロローグ	日版
	2017年1月12日 / 本地1人	对应年龄：未定
	售价为：7344日元	



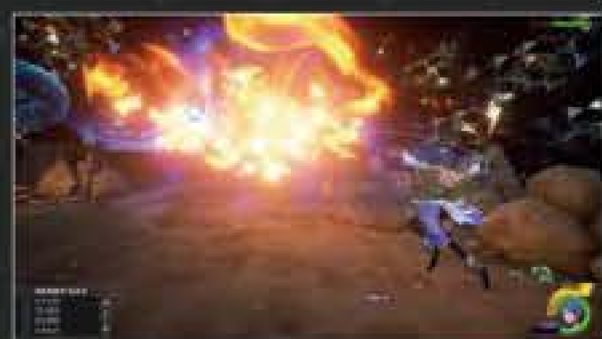
9月13日下午，SE在索尼发布会上放出了一段《王国之心HD 2.8 终章序幕》的全新预告影像，除了剧情与部分战斗画面，玩家还能在影像中提前听到由日本名歌手宇多田光演唱的系列新混音主题曲《光 -Ray of Hope MIX-》。此外，本作的发售日也由预定的今年12月份延期到2017年的1月12日。

剧情衔接在2011年发售的《王国之心 梦中降生》之后，描写被留在黑暗世界中的主人公之一阿克雅的全新短篇故事。《0.2》采用了正在开发中的《Ⅲ》的制作引擎，玩家可以提前体验到和《Ⅲ》一样的光影与特效。



■王国之心0.2 梦中降生







■王国之心X Back Cover

讲述《王国之心 解放X》背地里发生的、预言者们的秘密物语，是一部高清影像作品，剧情与系列故事有重大关联，粉丝不容错过。

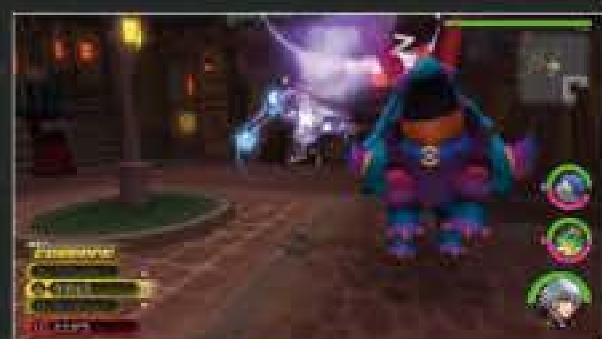


2012年在3DS平台上发售的《王国之心 3D 梦降深处》的高清重制版，讲述主人公索拉和利库为了应对即将来临的灾难，决心接受"键刃大师"考核的故事。本作的动作部分将得到强化，玩家能体验到节奏更好、更爽快的战斗，自由奔跑在各个场景当中。



■王国之心 梦降深处 HD





试玩

在本次的TGS上，笔者试玩了《王国之心HD 2.8 终章序幕》中《王国之心0.2 梦中降生》的相关试玩内容。这段试玩准确而言并非全新，不过文字和语音已经全部更改成了日本语。从观感而言，游戏确实借助全新的引擎实现了在画面上的大幅进化，与早前所公开的《王国之国Ⅲ》预告中的实机影像进行对比的话，两者的表现可谓十分接近，因此《王国之心0.2 BbS》已经完全可以作为对《王国之心Ⅲ》大致表现的参考。

玩家所能控制的角色是阿克雅，阿克雅所处的城镇废墟与灰姑娘城堡间的道路已经崩塌，而试玩版的主要任务则是在城堡前的城镇废墟中寻找五个时钟齿轮，找到并攻击这些齿轮即可让它们回归至城堡的时钟处。在寻找的过程中，玩家有机会体验与杂兵的战斗，基本的战斗系统均沿习自传统，没有过多更改，玩家也依然能够通过L1+指定按键来快捷释放魔法，可谓十分方便。值得一提的是，随着寻找到的齿轮数量的增加，阿克雅的能力也会逐渐得到解放，玩家可以依靠二段跳、空中冲刺等移动方式前往之前无法到达的平台。当解锁了远程攻击系统后，玩家就可以通过特定的锁定框瞄准多个空中的敌人，并对它们释放光弹攻击，虽然该系统在此前的作品中也曾出现过，但本作中的表现更为华丽。

在集齐所有齿轮后，阿克雅的特色攻击系统便会解锁，此时在满足条件且出现提示时按下△键就能让阿克雅进入特殊攻击模式。而在发动的限制时间内，阿克雅的攻击会与平时截然不同，不仅连击、威力得到大幅强化，招式华丽度也更上一层楼。而在该状态中再次按下△键，还会发动十分华丽的终结技，使得战斗的爽快度倍增。

在试玩版的最后，玩家还会遭遇一场BOSS战，而该BOSS正是在之前《王国之国Ⅲ》的预告中出现的无心群，BOSS的行动模式与招式设计也十分有诚意。由此可见，本作的正式版中也许会收录更多的与《王国之国Ⅲ》有关的要素，着实让人期待。[文：乙太]

六大日厂精彩展出献礼

SQUARE ENIX



文 古林 美编 咕噜

沙加 猩红恩典	Square Enix	角色扮演
PSV	SaGa SCARLET GRACE	日版
	2016年12月15日 本地1人	对应年龄：未定
	售价为：7344日元	

本作是以剧本自由度与战斗战略性成名的老牌游戏"《沙加》系列"最新作。由"《沙加》之父"河津秋敏与系列唯美插画家小林智美共同打造的这款游戏，不但保留了系列传统的复数主角多线故事、独特的数值成长系统等特点，还在此基础上进一步做出新的挑战，以求打造出一款独一无二的优秀RPG。下面就一起看看在本次TGS上首度公开的全新情报吧。

世界观 邪神陨落

很久很久以前，因背叛星神而被流放的邪神化作彗星再度归来，被镇压的冥魔也开始暴动，世界因此陷入危机。

星神将力量赐予一位男子，他带领人类建立起与邪神对抗的帝国，最终将冥魔赶回地底，邪神之星也被驱逐远去。

然而在那之后，每过150年邪神之星就会重新到来。每每到了这个时候，当代皇帝都需要迎战邪神及冥魔大军。有的皇帝会做好充分的准备，轻松击退来犯的敌人；有的皇帝却因为过度轻敌，险些使世界陷入灭亡的深渊。

在第七次的来袭中，邪神之星终于粉碎，为这横跨千年的长久战斗画上了休止符。人们意识到，在邪神陨落后，与之对抗的帝国似乎也没有继续存在的必要。于是各地陆续掀起动乱，最终演化为王子间的内乱。混乱之中，成功击溃邪神的英雄皇帝惨遭暗杀，帝国也就此崩溃。

在那之后又过去了70年，人们逐渐遗忘了帝国的时代，世界也始终被混乱的阴影所笼罩。没有人察觉到新的危机已经悄然接近……

然而，时代总会准备新的主人公。

在新的时代，新的主人公即将登场。



十二星神

作为星座盘踞于天空之上的十二柱上级神。

星神们赐予人类智慧与文化。十二星神的星座仿佛包围着天空的中央部位，各自负责文化的技术之一：农业、畜牧业、航海术、武术、魔术……而人们也会根据自己的情况向相应的星神献上祈祷。

在帝国的时代曾制作多台用于观察天体的读星台，以此读懂神意，提前发现危机的到来。这些读星台进而成为神殿，尽管如今帝国已经灭亡，神殿依旧对人们的生活产生着巨大的影响。

系统

在TGS的舞台活动中，制作人河津提到本作的世界由约20个区域组成，其中并没有特别制作迷宫，只有巨大的世界地图。4位主人公交错的故事最终也会合流为一，挑战相同的最终BOSS。为了让玩家提前判断战斗的局势，进入战斗前还会直接提示战斗难度、敌人类型以及报酬等情报。

游戏在《沙加》系列"大受好评的特色战斗基础上做出了进一步的改进，导入了时间线的设定。玩家能够直观地看到敌我双方的行动顺序与具体行动，让战斗更具战略性。而系列特有的一闪、阵型与武器、技能等设计均有登场。

而在角色成长与强化方面，本作同样使用了系列所特有的数值成长系统。战斗单位并没有等级的概念，但在战斗结束后，能力属性会有所成长。本作还新增了针对不同角色的奖励效果系统，更突出了各位主要角色的个性。

■时间线的导入使战斗更具战略性。

■系列所特有的数值成长系统让角色摆脱了等级的概念。

主人公

「再无退路，但这正合我意。作为皇帝之剑，尤拉尼斯家将杀出血路。」

贵族小姐

乌尔比娜

帝国四将军家之首尤拉尼斯家的女儿，也被称为"公主"。性格开朗率直，待人和善，由于生母早亡，她深受父兄宠爱。尽管平日里的言行有些脱线，剑术却非常优秀，也抱有履行帝国贵族义务的觉悟。然而乌尔比娜那充满梦想与希望的生活，却因为一起袭击的悲剧而发生了翻天覆地的巨变……



「扭曲的是我本人。因此我的陶制品上也出现了扭曲。」

陶艺家

塔莉雅

曾有过激荡人生的一位陶艺家，如今正过着平静的制陶生活。然而世界的扭曲致使她的作品开始出现扭曲。塔莉雅明白，只要接受世界的扭曲就能继续生活下去，但她无法忍受制作这样的残缺品，于是毅然踏上新的旅行，目的是找出扭曲的原因。就这样，她再度回到了波涛般的残酷时代……

「既然如此，一开始就给我说清楚啊。别让我说那么多废话。」

农民青年

雷欧纳德

居住在远离帝国中心的亚克萨特边境州的一位农民。性格冲动，曾与猪朋狗友四处捣乱，饱受恶评。但在数年前却突然回到了祖父的农场并开始务农，在祖父身亡后，他独自肩负起整个农场的运作。后来在机缘巧合之下，他毅然卖掉农场，踏上寻找传说之城的旅行，雷欧纳德的命运因此改变……



「你打算用那种可笑的甜言蜜语来迷惑我吗？怎么可能会凑效。」

法定处刑人

巴尔曼特

巴尔曼特是肯州克汗城的法定处刑人。由于当地执政者西格弗雷施行恐怖统治，有大量的军人、政治家甚至是平民惨遭处刑。最终，西格弗雷本人也被巴尔曼特亲手砍下头颅。可让人没想到的是，死前声称自己将复活七次的西格弗雷竟真的出现在世界各地，为了彻底杀死他，巴尔曼特踏上了寻人之旅。



FINAL FANTASY XV

"还有不到半个月，《最终幻想 15》就要和大家正式见面了，在玩上这款大作之前，让我们来最后全面了解一下这款作品吧！"这是我们原本为这篇 TGS 新闻早早想好的开头，但显然已经完全用不上了，因为突如其来（或许是早有预谋？）的延期，这款作品还需要两个多月才能够和我们大家见面，《女神异闻录 5》或成最大受益者（笑）。但也因为如此，本次 TGS《最终幻想 15》透露出的新情报也就变得更加宝贵，毕竟随着游戏发售延迟，SE 也有必要放出更多的一些干货情报来维持大家对于这款作品的关注，下面我们就来一起看看本次公布的新消息吧。

▼这个造型其实改动所耗费的精力还算是比较低的，主要就是调整角色皮肤色彩和脸部色彩，实际上外观并没有太大的变化，但群众纷纷表示画风突变。

文 稀饭 美编 anubis

最终幻想15	Square Enix	角色扮演
多机种 Final Fantasy XV		日版
2016年11月29日	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4、XOne：未定		



简体中文预告登场

本次 TGS 期间，SE 放出了《最终幻想 15》的一段 4 分多钟长的预告，其中再次按照故事的大致脉络梳理了一下故事的梗概，包括王子一行人离开自己的国家却在路途中得知国王驾崩，同时帝国方面也是动作频频，预示着王子前路艰难。值得一提的是，这个新的预告也推出了官方简体中文版，上面甚至还有东方明珠的 LOGO。

那么这个简中版的预告最大的特点是在哪里？除了字幕上显示出了部分角色的简体中文译名以及让希德和科尔等角色更多地露了一把脸，要说大家最关注的，应该就是只有那么几秒钟登场时间的召唤兽"希瓦"，这个系列中的经典冰系召唤兽这次似乎是以三位女性冰精灵的形式出现，衣着和造型都显得空灵而大胆。

不过或许是因为这个原因，在简体中文版的预告里，希瓦的造型竟然出现了变化，改成了有着深蓝色皮肤和接近人类肤色的脸庞，感觉更像是一个穿着贴身蓝色服装的女精灵，看起来为了通过国行的审批，SE 也是作出了一些符合"国情"的妥协，至于这个特供造型好不好嘛，就见仁见智了。



▲右下角有明显的"东方明珠"LOGO。

正义怪兽亲手玩

在《巫师3 狂猎》的昆特牌大火了一把之后，似乎是个沙箱游戏RPG就得想办法做个标志性的“游中游”，而《FF15》最后选中的作品就是《正义怪物5人战队》（JUSTICE MONSTERS FIVE）。这款作品在游戏当中会作为实际能够玩的“游中游”登场，而在现实当中，我们也可以玩得上，只不过不是游戏当中类似弹珠台的街机，而是一款移动端游戏程序。

在游戏当中玩家将会扮演正义怪物一方，去对抗邪恶的君王Vexxos，拯救“新星宇宙”，而这些怪物当中，就包括了部分“《最终幻想》系列”中的经典怪物，例如陆行鸟和仙人掌等等。游戏的基本形式是使用弹珠击打场景当中的敌人，但通过不同的怪物，玩家可以发动各种强大的技能，来对应场景当中不同的状况。

除了弹珠，游戏本身也有一定的RPG要素，通过战斗培养怪物可以让他们变得更强，从而令弹珠获得更强大的技能和力量。玩家还可以通过获得新的怪物来状大自己的队伍阵容。

目前《正义怪物5人战队》已经在8月30日于日本和欧美移动端市场推出，登陆iOS和安卓平台，采用常见的本体免费+内购消费项目形式运营，同时还宣布了会在今年秋天左右推出Win 10版。另外游戏已经确定会在今年10月和已经上映的电影《最终幻想15 王者之剑》进行联动，按照这个方向看来，或许等《最终幻想15》正式发售的时候，这款作品也会有相应的联动吧。


▲iOS版


▲安卓版







▲这款主机消息公布时离中秋只有2天时间了，SE真是好会挑时机，要是游戏不延期我们这会儿是不是可以不送月饼改送PS4了？

特别版PS4

除了游戏公布了新的预告片，在本次TGS举行前SIE召开的日本PlayStation发布会上，《FF15》制作人田畑端先生也上台为大家带来了对应本作的新版PS4（CUH 2000），名为“FINAL FANTASY XV LUNA EDITION”，听起来似乎是为了对应女主角露娜而推出的版本，但是实际效果绝对让人过目难忘——就是在机子上面印了好大一个月亮，正好“LUNA”也指代月亮，所以这个版本的主机可谓是一词双意。（然而这梗玩得也太生硬了……）

FINAL FANTASY XV LUNA EDITION售价为3万9980日元（不含税），内含PS4主机和相关配件，以及《最终幻想15 王者之剑》在PSN上的观看权限和PS4系统主题，这是PS4推出CUH 2000型号后的第一款限定主机，也为其增加了额外的纪念意义。

向商(hei)业(e)合(shi)作(li)低头

从以《FF15》身分公布之后没多久，本作就突显出了一个《FFV13》时代就已经略微具备的特征，那就是商业化。

游戏本身就是商品，所以这里指的不是服务玩家口味的商业化，而是如同“《如龙》系列”那样完全把游戏作品当成一个超大型广告牌来用的思维，如果说当年《FFV13》卖什么诺克特牌香水还算是周边产品思维，《FF15》的商业合作那就算是登堂入室的卖IP影响力了。

最典型的例子自然是和户外用品品牌Coleman以及和汽车品牌奥迪的合作，前者直接包圆了游戏当中主角一行人的野营用具，后者则跑到了电影《王者之剑》里露脸，同时电影当中观众甚至还能看到优衣库的LOGO。

要是说这些合作还算是顺水推舟，那在TGS的《FF15》舞台活动上公布的新商业合作就让人有点囧了，因为这次合作的对象是大家都很熟悉的日清杯面！玩家在游戏当中不但会看到日清杯面的广告，甚至还会遇到日清杯面的移动售货车，在城镇当中这种车甚至会打开货舱门摆出临时的摊档销售杯面……

毫无疑问，主角一行人自然是可以买杯面吃，制作组再次狂点错技能树，做出了一个生动细致而且看起来丰盛得根本不像是泡面的日清杯面建模，这种敬业的精神——麻烦拿来加速一下游戏开发进度好不好嘛……







▲说真的，泡面在游戏的世界里得有多稀罕才能用这种方式来卖啊！

▲以前我以为只有在看电视广告时会遇到实物与广告有差距的情况，现在连游戏里的食物也开始duang起来了！

TGS《最终幻想15》试玩实录

试玩

作为今年最具影响力的日式游戏，《最终幻想15》在本次TGS上高调出展，而试玩人数也是高居不下。原本游戏定于9月末发售，虽说延了两个月，但游戏已经基本开发完毕。本次出展的版本应该就是PS4的正式版，玩家需要选择NEW GAME然后游玩20分钟，其他方面没有任何限制。这也让我们能够了解游戏初期的流程。

游戏开始后立刻就是之前公布的中年诺克特影像。诺克特此时留着胡子、头发花白，样子和他的父亲雷吉斯很像，而一旁的3位战友依然是正常的样貌。这场战斗事实上对手只有一个，是一个坐在前方王座上的男子，不过由于火焰的关系，并不能看清他的样子。这段剧情应该发生在游戏后期甚至最终决战的时候，诺克特因为使用了禁忌的力量而过度衰老。BOSS的招式是间隔性的全屏魔法，当玩家操纵诺克特来到掩体后时，随着新的一发全屏魔法到来，众人被轰飞，同时剧情结束。

接下来则是回到了王子一行4人和雷吉斯告别的时候，此时的王子把父亲的忠告当成了耳边风，一副胸有成竹的样子。然而接下来画面一转，众人乘坐的汽车抛了锚，只能下来推车。此时游戏的主题歌也同时响起，出现了“FF15”的LOGO。



■推车这个设定刚公布时被强烈吐槽，现在看来可能是剧情安排？

好不容易推到有人的地方，遇到了希德妮，但众人身上连钱都没有，这时诺克特方知“在家千日好，出门一日难”的道理。与商店老板对话后，可以拿到地图，并接受各种讨伐任务。众人开始为生活费而辛苦努力。接下来的主线是任务是去3个地点清理魔物，由于是一开始的任务，毫无难度可言。完成任务后受到指引，需要去一间小屋营救失踪的人。由于限时20分钟，即使跳过大段剧情，玩家一般都只能打到这里，于是试玩就这样结束了。

从这个疑似正式版的试玩来看，游戏的画面和此前在E3和Chinajoy上展出的版本相比，并没有提高，掉帧现象依然存在但改善了不少。进入游戏时需要较长时间的读盘，但进入之后就基本不怎么需要读盘，跳过剧情的操作也很流畅。与众不同的游戏开场也让人对正式版更加期待。[文：纱迦]

◀变老了的诺克特侧脸看上去很有点他老爸的影子。



▲和希德妮对话时，玩家如果在限时之内选择了正确的答案，就可以获得AP和经验值。

Konami 后小岛时代

Konami 最近活得很滋润，光看 2016 年财年那增长幅度达 5.6% 的 105 亿日元纯利润就足够让各位高层们喜逐颜开。当然，如果高层们每天花点时间看看社交网络群众们对于 Konami 的各种批评唾骂的话，他们的心情大概就没那么好了。2015 年的游戏大事之一无疑是小岛秀夫与 Konami 的决裂，鉴于小岛秀夫的超高人气以及言论导向通常偏向弱势的一方，再加上 Konami 后来一些不近人情的举动，Konami 的游戏素质姑且不论，Konami 这个牌子无可避免地在今后很长一段时间内被玩家和媒体钉在耻辱柱上。不管怎么说，失去小岛秀夫对于 Konami 来说无疑是一个损失。那么对于 Konami 来说，没有小岛的未来又是如何的呢?

文 三日月　美编 心の永恒



厂商简介

虽然很多玩家都以为 Konami 没有小岛秀夫会活不下去，但是对于 Konami 来说，别说小岛秀夫，即便是没了游戏他们也能活得好好的。创立于 1969 年的 Konami 在创立初期以修理和租赁点唱机为主，并在后来把其经营范围延伸到了游戏娱乐、健康服务业和赌博机等行业。

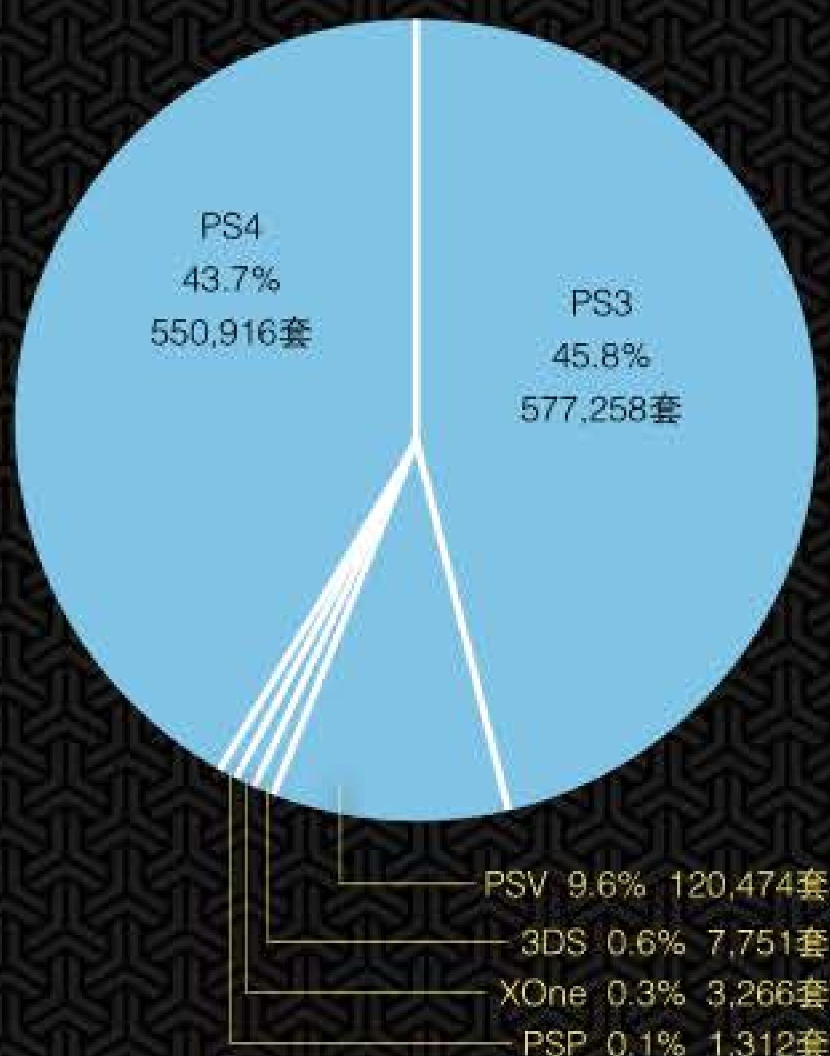
玩家熟知的那个“Konami”实际上是 Konami 旗下的子公司之一“科乐美数码娱乐株式会社”（Konami Digital Entertainment Co., Ltd.）。很多玩家熟悉的游戏系列，诸如“《胜利十一人》系列”、“《寂静岭》系列”、“《心跳回忆》系列”以及“《潜龙谍影》系列”都出自其旗下工作室。其中“《胜利十一人》系列”和“《潜龙谍影》系列”是知名度最高的游戏系列，每一作都在全球范围内有着不俗的销量。

KONAMI

2015年销售数据一览

虽然 Konami 已经凭借种种行动预示着其对于传统主机游戏市场态度的转变，但凭借着《潜龙谍影 V 幻痛》的热卖，再配合整个 2015 年间 Konami 的销售业绩并不输于其他厂商，大部分软件销量的贡献来自于 PS3 平台。不过除了《潜龙谍影 V 幻痛》外，Konami 的销量榜上剩下的就只有多平台的棒球与足球游戏，而这些作品的销量与《潜龙谍影 V 幻痛》之间的销量差距犹如鸿沟。可见随着经营方针的转变以及《MGS》这一品牌的走下神坛，Konami 对于传统主机游戏市场的影响势必会越来越小。

软件销量构成比

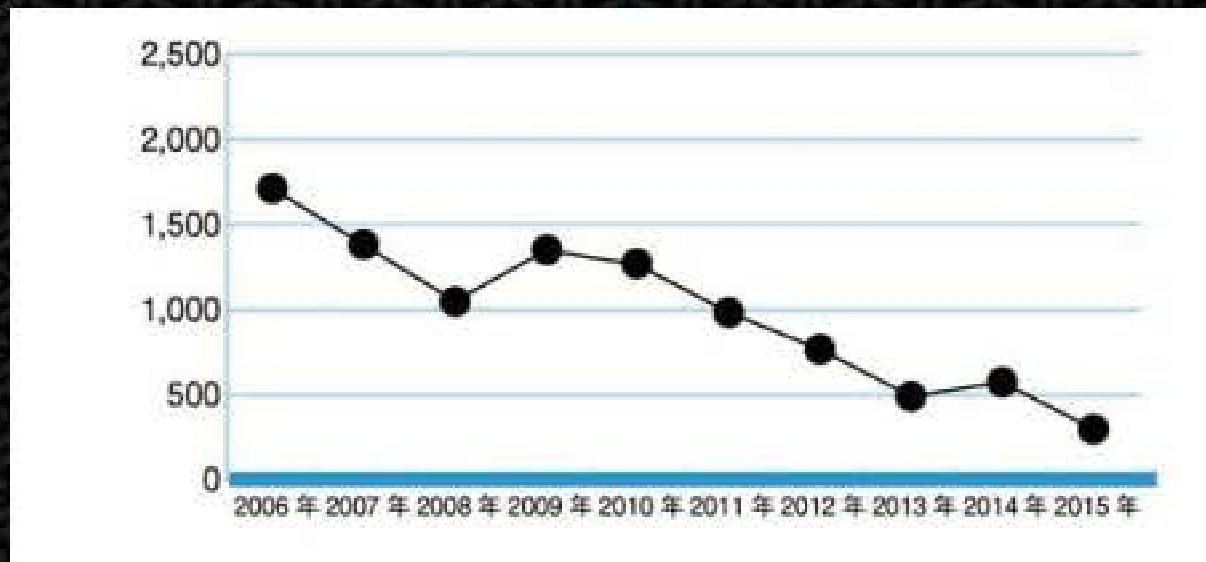


●2015年软件销量TOP10

顺位	机种	游戏名	年内销量
1	PS4	潜龙谍影V 幻痛	421,743
2	PS3	潜龙谍影V 幻痛	234,064
3	PS3	职业棒球魂2015	125,608
4	PS3	胜利十一人2016	121,272
5	PSV	职业棒球魂2015	90,666
6	PS4	胜利十一人2016	86,247
7	PS3	胜利十一人2015	39,404
8	PS4	胜利十一人2015	21,857
9	PS3	实况力量棒球2014	17,432
10	PSV	实况力量棒球2014	14,959

●知名IP系列年间销量推移数据

系列	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	合计
胜利十一人	1,714,436	1,380,990	1,050,913	1,349,206	1,265,555	983,627	767,999	490,715	574,684	297,649	9,875,774

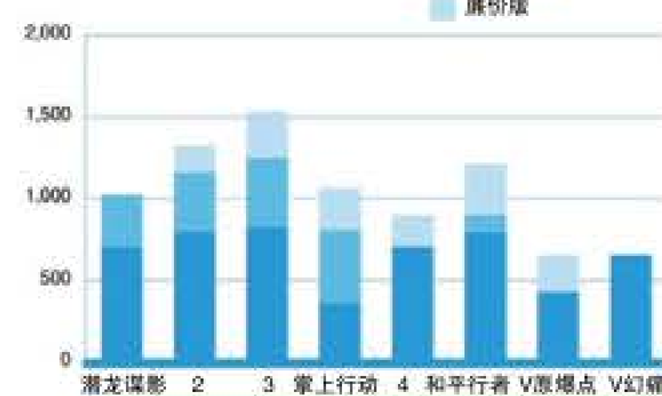




▲面对与老对手"《FIFA》系列"的激烈竞争，昔日的足球名作也面临着销量急剧下滑的问题，不知道今年的新作能否扳回一盘。

●知名IP系列各作销量数据

· 统计时间
发售日～
2015年12月27日
· 单位
千套





▲没有了小岛秀夫，"《潜龙谍影》系列"又该何去何从呢？

2016年（截止至9月）经营状况简析

●2016年软件销量TOP3

统计时间：发售日～2016年9月4日

顺位	机种	游戏名	累积销量
1	PSV	实况力量棒球2016	166,202
2	PS4	实况力量棒球2016	164,827
3	PS3	实况力量棒球2016	108,165

●整体经营状态分析

就如同前言所写的一样，2015年的Konami活得相当滋润。虽然结局生硬给人一种强行腰斩的感觉，《潜龙谍影V 幻痛》依然在全球范围内获得了超高的评价，无论口碑（姑且不算玩家们对于Konami的评价）还是销量都相当喜人。Konami还开始尝试在游戏的在线模式中加入收费项目，例如《胜利十一人2016》的"My Club"模式就取得了不错的效果。当然，这些大作的收益率依然不及手机游戏，手机游戏的营收渐渐在数字娱乐业务里占据越来越大的份额。低廉的成本也使去年Konami游戏娱乐业务营业额增长只有36.8%，利润却翻了一倍的原因（2015财年：170亿日元，2016财年：357亿日元）。

不过2016年就不太一样了，去年5月上任的新社长早川英树曾在访问中提过"要积极在游戏里加入课金要素"和"加强手机游戏的开发"。他是这样说的，也是这样做的。虽然玩家们早有预料，但Konami在主机游戏玩家视野消失的速度还是有那么一点快。2016年3月后Konami总共推出了9款游戏，而在主机上发售的游戏一共有6款。如果不算只在日本市场内发售的游戏的话，那么主机游戏实际上只有两款，而且都是"《胜利十一人》系列"的，这些游戏都有一个共同特点：游戏内附带课金功能。

在2017财年的第一季度报告中，提到了VR技术以及手机游戏地位的提高。对于前者Konami表示密切关注然而暂时没什么实际行动，后者则会继续增加投入并利用现有的品牌（例如《游戏王》）来推出更多手机游戏。相比2016财年的第一季度，2017财年的第一季度游戏娱乐业务利润增长了5.6%，达到了252亿日元。简单一句话概括就是，虽然Konami没推出什么正儿八经的3A游戏，但他们依然混得不错，至少还在赚钱。而2016年Konami的表现如何，对于大部分玩家来说也无关紧要，毕竟对于我们（特指不怎么接触Konami手机游戏的那部分玩家）来说，也没什么Konami游戏值得我们掏钱包了。



▲《胜利十一人2016》的"My Club"模式取得了不错的收益。

TGS 2016出展表现简评



●出展游戏一览

游戏名称	对应机种	是否提供试玩
胜利十一人2017	PS4/PS3	是
实况力量棒球2016	PS4/PS3/PSV	否
实况力量棒球 英雄	3DS	否
游戏王 最强卡牌战斗	3DS	是
潜龙谍影 生存	PS4/XOne	否

●表现评价

虽然主机游戏方面参展的作品并不算多，但Konami依然靠着看家的足球和棒球撑起了门面。而颇具话题性的新作《潜龙谍影 生存》虽然没有在展会中提供试玩，但也在公众日的舞台活动上公布了实际演示，为Konami赚到了人气。不过面对小岛秀夫在直播活动中对于这款作品的打脸，不知道Konami又会作何感想呢。而除了家用机方面，K社在手游等其他方面提供的内容还算充实，手游版《游戏王》的试玩区也是人气十足。看来即便缺乏了传统的大作IP，K社还是TGS的展会中不容忽视的一部分。



未来经营状况展望

当写到这里的时候，笔者我不禁露出了会心的微笑。虽然笔者对于Konami和小岛秀夫之间发生的八卦新闻和Konami又推出了什么收费模式坑钱并不太感兴趣。但实话实说吧，在大部分玩家的眼中，Konami已经没什么“未来”了。现在的趋势就是，你凡是点开国内外游戏新闻网站的页面，只要是有关于Konami的，下面的评论区都是清一色的咒骂Konami，区别只在于所使用的语种而已。

虽然从客观评论的角度来说，这样说有点过分，但Konami在主机游戏投入上收缩是个不争的事实，这点也可以从游戏的数量上看出。在海外市场孤军奋战的“《胜利十一人》系列”也渐渐由于司空见惯的授权问题和自身的游戏素质问题渐渐变得不如隔壁的“《FIFA》系列”（无论是销量还是口碑）。众多广受欢迎的游戏IP也被取消新作甚至被冷藏，甚至连昔日引以为豪的王牌游戏“《潜龙谍影》系列”的最新作也变成了一个让众多系列老玩家觉得莫名其妙的丧尸题材游戏。





《潜龙谍影 生存》用的素材大多是前作《幻痛》所使用过的，但在游戏系统上依然有着众多和前作不同的地方，多人合作对抗外敌的设定也算是系列首次引进。抛开对Konami的成见不说，非3A级别的价格配合新加入的游戏要素使得本作依然有着一些亮点。但即便算上这个游戏，Konami的表现依然是乏善可陈。

那本作到底是如同玩家所想的那样是为了榨干《潜龙谍影》IP的最后一点价值，还是为延续这个系列并摆脱小岛秀夫阴影的新尝试呢？如果是前者的话，Konami的未来大概也没什么好说了。但如果是后者的话，那么笔者祝他好运。毕竟未来的路还远着，谁是谁非终会被人遗忘，而只有好游戏，才会被玩家铭记。

■Konami 展台的主舞台依然华丽，但没了小岛秀夫撑场，总感觉少了什么。



KONAMI

在去年小岛秀夫离职之后，Konami 在主机游戏方面似乎只剩下一个《PES》或者说是《WE》。因此在进入 TGS 会场前，我们都在猜测 Konami 今年的展台会有多大。结果出乎我们意料之外的是，Konami 的展台并不小。

纵观 Konami 展台，全部空间几乎都给了《胜利十一人》、《实况力量棒球》和《游戏王》的最新作。今年的《胜利十一人》出手不凡，搞定了巴塞罗那队的版权，因此展台到处都能看到红蓝相间的球衣。《实况力量棒球》是很容易被国人忽略的游戏，然而在日本人心目中依然很有地位。《游戏王》则是推出了久违的游戏新作，虽然只是手游，但还是受到了日本玩家的青睐。之前玩家关注的《潜龙谍影 生存》仅在舞台活动中登场，比较遗憾。

可能是考虑到自己出展的游戏数量不多，这次 Konami 拉上了 Falcom 一起出展。不过近期 Falcom 的两款新作刚刚发售，想玩的人也不会在会场体验，所以反响不是很大。

■展台背后是 3 款联合出展的游戏试玩区。

■我表示我不能联网，于是两位妹子要求我说出这两款游戏的名称，结果差点儿没答上来。看来中文游戏人多也有副作用啊！

■尽管此时《胜利十一人 2017》已经发售，但依然是 Konami 展台最下力气宣传的对象。



■《实况力量棒球》的小球员十分可爱。

纱迦：Falcom 这次送出的袋子相当不错，由于《女神异闻录 5》在媒体日没有出手送袋子，所以这两天 Falcom 的袋子堪称全场最佳。不过要想拿这个袋子需要去社交平台上传展台照片，本人由于不能联网，所以被迫接受展台小姐的考验才成功入手袋子一个。

宇宙人：比起 Konami，印象最深的反而是借 Konami 展台出展的 Falcom，试玩完《东京异境 eX+》之后送的大袋子很实用。因为今年媒体日送大袋子的摊位不多，手上拿满场刊赠品很麻烦的。

乙太：很遗憾，K 社展台最令我印象深刻的并不是一款主机游戏，而是手游版《游戏王》的大屏幕试玩台。虽然实际用手机玩时屏幕很小，但试玩时硕大的屏幕显得霸气十足。



■虽然是胜利十一人，但图上却有 12 个人，多出来的那一个就是玩家啦。好不容易才抓到一张没人的图。

■这个小球场有 3D 摄影功能，站在里面做一个动作，可以 360 度全方位在大屏幕上回放。

六大日厂精彩展出献礼

KONAMI

「足球棒球游戏王 小岛秀夫成绝响」



由于 Konami 和小岛秀夫之间的各种恩恩怨怨，本作从公布开始就一直争议不断。毋容置疑的是，本作是一款基于《潜龙谍影 V 幻痛》开发的外传性质游戏。虽然无论是动作系统还是素材都是取材于上一作，但从 TGS 公布的实机演示来看，抛开对 Konami 的偏见并用客观的眼光看待本作的话，本作依然有着不少独特之处。玩家对于本作大可不抱太大的期望，也不需要对其无脑地批判，毕竟就如 Konami 自己说的那样，本作也不是什么 60 美元级别 3A 游戏（笑）。

潜龙谍影 生存		Konami	动作射击
多机种	Metal Gear Survive		美版
	未定	游戏人数未定	对应年龄未定
	售价为PS4、XOne：未定		

丧尸×潜入

就如同之前科隆游戏展时所公布的情报一样，本作的世界观和《潜龙谍影 V 幻痛》一致。故事发生在《潜龙谍影 V 原爆点》BIG BOSS 撤离母基地后，被遗留下的士兵被虫洞连同母基地的残骸一并吸入到异世界中，而异世界中充满了名为“Creature”的人形怪物。为了生存和回到原来的世界，士兵们必须合作共同对抗未知的敌人。



◀由于敌人变成了丧尸，主角变成了杂兵，杀死他们减少英雄度什么的也不会发生，尽情开杀吧。



▲回收系统在本作中依然健在，在演示中羊最后被回收到了母基地的牧场中，由此可见本作也存在着基地建设这一元素。

◀在演示中还利用了羊作为引诱吸引住了敌人的注意力。

虽然在《潜龙谍影》的世界里打丧尸咋听起来有点怪怪的，但鉴于这个系列原本就不是那么严谨科学，超自然黑科技等脑洞大开的设定层出不穷，《潜龙谍影Ｖ幻痛》更是出现了诸如虫洞等黑科技，类似丧尸般的敌人也有登场，因此玩家们也不需过度较真。虽然敌人变成了无脑的丧尸，然而潜入依然是本作的主要玩法之一。由于弹药补给的缺乏，尽可能地避免无谓的战斗变得相当必要，而不需要弹药的各种冷兵器也会在本作中派上用场。





▲弓箭和长矛是本作中新加入的冷兵器之一，其中弓箭在发射时还能看到明显的抛物线。

和上一作相比，本作加入了多人合作潜入的部分。除了和同伴一起潜入搜刮资源消灭丧尸外，还能和同伴们一同抵御丧尸的进攻，这种联机合作PVE的环节也是《潜龙谍影Ｖ幻痛》中所没有的。

生存×建造

“生存”是本作的另一主题，本作中玩家操纵的角色除了其他同类游戏常见的生命值和体力值外，还会有饥饿度以及口渴度。玩家需要寻找食物和水源以保证自己的生存。可惜的是，在实机演示中，我们并没有看到与这两个数值相关的系统演示，食物以及水源的来源暂时还不清楚。





◄▲遭到敌人攻击脚部后玩家的移动速度会减慢，此时就需要治疗了。

另外，本作将会加入装备系统。除了武器外，玩家的装备分为头部、身体、手部和足部。所有武器，包括每一个部位的装备除了能提供相应的功能外，这些装备还有着耐久度的设定。玩家需要寻找相应的材料来修补装备以维持长时间的战斗。





■在本作中玩家和同伴一起完成不同的任务。在演示中，玩家可以看到他们试图通过虫洞来向原来的世界发送求救信号。值得一提的是，这里的虫洞颜色是蓝色，而之前传送羊用的虫洞颜色却是红色，看来虫洞还有不同类型的？



►在演示中有一个小细节，那就是演示中的四个玩家的代号分别是渡鸦、章鱼、狼和螳螂，老玩家想必对这几个代号也不会陌生吧。

在丧尸题材的生存类游戏中，建造系统并不少见。在本作中，玩家需要在场景中寻找材料来建造防御设施。从最简单的木围栏到机枪台，玩家可以通过建造防御设施来抵御丧尸的进攻。

■2K此次的展台绝大部分面积都给了《黑手党Ⅲ》，这是2K首次独立参展TGS。日版《黑手党Ⅲ》在游戏内容上有所删改，发售日也要晚其他版本20天。

2K



■现场的这张招贴画看不出来是游戏还是现实。



■内部展示厅里陈列着一些上世纪60年代的美国书籍。





■这位美丽的夜店女郎可谓惊艳全场，不过采访了一下才知道，原来人家就是在东京工作的。

■这位海地大妞的造型相当还原，在本盘光盘中还和现场主持的纱迦有互动（被互动）。



■《黑手党Ⅲ》本次没有试玩，只有内部演示，此为演示用小剧场的出口。



■这些当年的文物都是设计者从旧货市场淘来的。


■这算不算《NBA 2K17》的COS呢?



■很有年代感的爆米花机，如今只能在游乐园里看到了。



■《NBA 2K17》的展台只占了这么一个角落。不过现场提供了大量试玩，日本玩家的反响还不错。

D3

■D3尽管已经从属于BNEI，但在本届TGS上有独立展台，而且活动举办得有声有色。



■这个巨大的士兵模型不仅会转动，枪里还能喷气，头盔也会不时打开，里面是非常恐怖的外星人头。



■D3新作《女子高中生 丧尸猎人》的试玩屏幕在头顶，因此试玩者的动作看起来就好像是在偷窥一样。



■《幸福庄的管理人》的试玩被布置为一个和式房间。



■泳装美女是D3展台的一大看点。



■《幸福庄的管理人》是一款PS VR游戏，不过现场只有普通版试玩。



■《刀剑乱舞VR》的试玩区被布置成日本古代的小屋子。


■来自《文明6》的蒙特祖玛大叔吸引了大量土著妹子。


■页游《一血万杰》是DMM现场着力宣传的游戏。



■全场惟一能看到《守望先锋》的地方是Intel的展台。



■Intel现场展出了一台可通过上半身控制行动的机器人，让基因里有机器人文化的日本人十分兴奋。

其他厂商

■来自《战场双马尾》的官方COS。


■国产手游强势入驻TGS，高素质的COSPLAY群吸引了大量玩家的目光。

COS · PLAYER

栏目主持：八重樱

每年TGS都是一场ACG领域的盛宴，场内场外都有这些我们最熟悉的娱乐产品的痕迹，而当场内有着各种Showgirl和官方COSPLAY争夺玩家的眼球时，场外的许多专业COSER也趁着这个机会来展示一下自己的最新COS装扮，其中不乏水平直逼官方COSPLAY或是超越原作水平的高手，作为我们推出的全新栏目，COS · PLAYER就借此机会，和大家来看看TGS场外的众多精彩COSPLAY留影吧！



Coser がおさま

■角色 《舰队收藏》丛云改二



Coser 楠木なの

■角色 《铁拳7》凌晓雨



Coser 佐藤ぱぴる

■角色 《精灵宝可梦》伊布



Coser えい梨

■角色 《偶像大师 灰姑娘女孩》弗雷德丽卡



■角色 《最终幻想X》尤娜



■角色 《光明之心》小梅



■角色 《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》七海千秋



■角色 《舰队收藏》春雨



■角色 《偶像大师 灰姑娘女孩》安娜斯塔西娅



■角色 《噗哟噗哟》阿露露

结语

看完了这些精彩的COS，大家是不是感觉还意犹未尽？那么就请继续关注我们COS · PLAYER，在今后的杂志上，我们还会为大家带来更多精彩的COSPLAY内容，敬请期待！

文 UCG编辑部 统筹 稀饭 美编 sienna

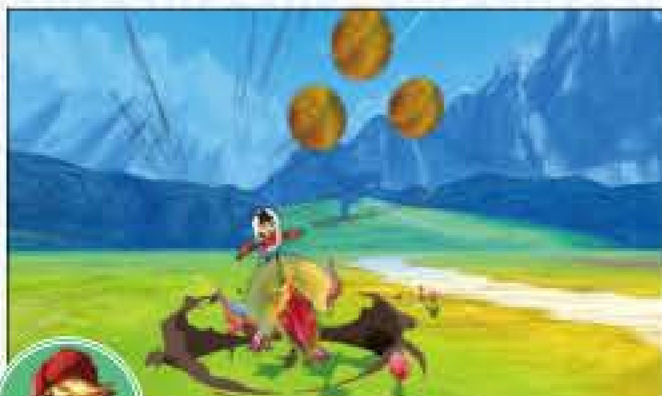
TGS 热点评论汇总

又是一年东瀛盛会开幕，又是一次劲爆消息的盛宴，在享受过大量信息的冲刷洗礼之后，对于本届的TGS，我们自然又有了一番看法，所以在本次TGS特别报导的最后，让我们来谈一谈对于本次TGS的一些观点吧。

怪物猎人 物语


乌冬

说到“《怪物猎人》系列”的卖点，除了有其作为动作游戏的出色表现外，其庞大的世界观也是让玩家津津乐道的地方，不过由于系列的特殊性，游戏的故事背景大都需要通过图鉴或者任务说明里的零星文字来了解，并没有一个系统的叙述。而在形式为RPG的本作中，玩家则可以通过剧情充分了解《怪物猎人》世界的魅力，并且和猎人的视角不同，这次从新的职业“骑手”的视角出发，去一探正统作品中所体验不到冒险。游戏的另一个卖点就是可以和怪物并肩作战，正统作品中，怪物都是作为对立面的一方，相信不少系列的玩家都幻想过如果让强大的怪物为自己作战会是怎样一种体验，本作则满足了猎人的这个愿望，怪物除了作为对手外，还可以作为同伴一起冒险和战斗，同时还有一套独特的育成系统，可以让玩家培养出能力上具有个性的怪物。




果汁

三味线

稀饭

昴星团

为你点赞

最终幻想15


余烬

如果你要问我“《最终幻想》系列”的魅力到底在哪里？在我众多的缘由之中“多元素的包含”一定会是其中之一。从初代到本作，每一代作品不同的世界观为玩家们塑造了一个包含众多元素的“《最终幻想》宇宙”，而系列最新作《最终幻想15》更是包含了众多的元素。无论你是喜欢沙箱游戏，还是线性剧情；无论你是喜欢精美的画面，还是动听的音乐；无论你是喜欢《最终幻想Ⅶ》的开车兜风，还是《最终幻想Ⅻ》的讨伐任务；无论你是喜欢组团的帅哥，还是喜欢心系国家的公主，你都能在本作中找到这些元素。而作为梦想着在幻想世界中尽情冒险的玩家，能进入这样一个多元又真实的“最终幻想世界”，这又何尝不让人心中更充满期待呢？




纱迦

初心者

告鸟

昴星团

为你点赞

高达VS（新作）


三味线

《SEED》时代才喜欢上高达的本人虽然算不得骨灰粉，但也一直对“《高达VS》系列”颇有好感，热血沸腾的中二台词、火花四溅的刺激对战、好听到耳朵怀孕的历作名曲，这些要素构成了该系列在我脑海中的美好印象，加之学生时期常与小伙伴一同游玩以促进友谊，这份喜爱更是掺入了不少回忆的“美颜”效果，毕竟，机器人是男（ji）人（lao）的浪漫嘛。本作恰逢系列诞生15周年，作为粉丝玩家的一员，本人自然期待能在新作的系统上见到更多、更好的创新，有更出色的游戏体验，而并非仅仅多几台新机体、旧瓶添新酒。目前官方只公布了一个“怀旧迎新”宣传影像，具体情报一概不知，希望在接下来的日子里会公布更多激动人心的喜讯吧。




秋沙雨

乌冬

昴星团

为你点赞

生化危机7


三日月

虽然我们早已忘了《生化危机4》到底被重制了多少次，但毋容置疑的是，“《生化危机》系列”依然依靠着“每三作改一次战斗系统”的强大魄力持续地给玩家带来新鲜感。《生化危机4》让我们从“坦克式移动”变成了“越肩视角”，而这次的《生化危机7》则变成了第一人称。以不同于历代主角等“超人”的正常人角度来体验丧尸危机，配合PS VR这一神器，也让本作的恐怖感也比之前几作强上了不少，光是这一点就值得各位玩家期待了。当然，本作依然有着令玩家不安的地方，说得好听点悬念迭生不好听就是故弄玄虚的预告片让不少玩家甚至系列老玩家都搞不懂本作的剧情。不过仔细一想，当时《生化危机4》相比《生化危机3》的进步让玩家们眼前一亮，因此《生化危机7》也不会差到哪里去……你说是吧。




纱迦

乙太

苍穹

为你点赞

夏日课堂



作为一名对于 VR 热潮尚算清醒的玩家，我清楚的知道现在的 VR 作品还不能为我们真正带来 3A 大作的完美 VR 体验，相比一些看似有趣，其实对资深玩家没什么吸引力的创意小游戏，个人觉得虚拟现实这个噱头还是用在一些必要的地方才合适！作为一名交际上的菜鸡，和女孩子（游戏里还是可爱的二次元妹纸）聊天这类事情真是想想都叫人老脸一红，内心其实却又十分期待！提供玩家和妹纸进行真·零距离接触的《夏日课堂》灵活使用了 VR 设备为玩家带来的沉浸式体验，为传统恋爱游戏带来了全新的可能。而除了和妹子简单的沟通对话之外，这次的新预告中还放出了更多养成和自定义内容（就是换装），不过相比游戏的首波演示影像，现在看来游戏的表现似乎略有缩水，只是希望成品不会出现素质问题。如果你硬要我说为什么期待这款作品，可能这就是传说中暗恋的滋味吧！





为你点赞

如龙6 生命诗篇



其实在一开始我是不怎么关注《如龙 6》的消息的，然而当我知道这次的另一个舞台是在广岛的尾道时兴趣瞬间就出来了，身为《苍穹之法芙娜》粉丝必须要去拜见一下“圣地”尾道，就是不知道我所在意的几个地区会不会在《如龙 6》里登场。从目前已公开的截图和宣传影像来看，城市的光影效果要比前几作更好一些，这也得益于平台独占让游戏画面得到提升。系统方面引起我关注的，主要是这次的菜单界面以及“组织编成”系统。这次的菜单界面不知道是为了给索尼的手机卖广告还是说想要些时髦感，居然直接用 Xperia 手机来当做菜单界面，这一“硬广”我也是服气。至于“组织编成”系统，不是说这系统怎么看都像塔防类游戏，而是小组组长角色的头像上居然有 SR 这种稀有度标准，看得我这个抽卡非洲人一阵心惊胆颤，虽然从《如龙 维新》的经验来说这类高稀有度的角色很有可能是通过支线或者达成某些条件就能拿到。





为你点赞

地平线 期待黎明



这部作品自去年 E3 公开时我就十分关注，原因是当时给我的印象是很像一款未来科幻的《怪物猎人》。虽然从后来的情报中得知本作跟《MH》大相径庭，但依然没有让我失去期待。因为本作有很多可以称得上前所未有的特色和亮点。就以游戏体验为例，相比起《MH》那种与大型怪物肉搏的游戏，本作更强调的是一种野外求生的体验，广阔而充满自然气息的场景中到处危机四伏，时而要隐藏气息以避免遭到群生敌人的围攻，时而又要解决大型机械兽，而且要针对敌人的弱点，充分利用身上的各种有限的资源，比如属性弓箭、绳索、陷阱等等去将它们制服。而且游戏的目的并不单纯为了打倒巨兽，而是要探索这个世界的秘密，由此可以想象，本作将会有很多惊喜等待着我们。



为你点赞

尼尔 人造人



虽然我自己并不是“《尼尔》系列”的粉丝，对于这个系列的印象更多地停留在了猎奇的风格和绝赞的音乐，还有看上去给人一种二三线作品感觉的素质，但是自从本作在去年 E3 神秘公布的那一刻开始，我竟然就被这款新作吸引住了。游戏交给了白金工作室制作，自然在动作要素方面有了保证，还有吉田明彦和 CyDesignation 人设的加持，在不失系列猎奇中二特色的同时也让游戏看上去更加洗练，甚至只是看着 2B 跑跑跳跳的飒爽英姿就让人跃跃欲试。而这次展出最有料的环节还是欢乐的舞台活动直播，当中公布了一种基本全程观战的全自动模式，简直就是“手残人士”的福音，所以就算只是冲着人设音乐和炫酷的动作去玩，大概也能毫无障碍地爽快通关。另外本作的限定版还送 2B 露大腿姿势的手办，我说制作组你们太懂现在的消费者心理啦。





为你点赞

仁王



《仁王》可算上是一款真正的次世代动作游戏，绝不只是在画面上的进化，而是在战斗系统也超脱于之前的各类游戏许多。不同类型的武器，配合上三段招式的切换变化，以及体力槽改进版的归心系统，无一不令动作爱好者玩家爱得无法自拔。而且怪物设计与地图设计上也下了很多功夫，众多来自日本传说的妖怪悉数登场，无论魑魅魍魉还是士兵武将皆能带给玩家不小的考验。更具特色的要数那些女性形态的妖怪，无一不展现出东方特有的美感。在精美的黑暗和风幻想中，我们能体验到这名金发碧眼的外国武士落命日本的传奇故事。但是也不可否认，游戏或多或少存在一些细节问题，但相信在正式版发售后将会变得更加完美。笔者作为动作爱好者表示白金 +1（可惜终究难逃跳票厄运）。



为你点赞

TGS最佳人气作品与出展商



如果要说今年TGS最难排的是哪一条队伍，绝对非PS VR莫属。SIE这次为PS VR展出了十多款作品的试玩，其中不乏《生化危机7》、《COD 无限战争》等大作以及《夏日课堂》等具有话题的作品。而且SIE还特意划分了两个PS VR的试玩区在主舞台的两侧，为十多款作品提供了将近30台的试玩机器，但依然无法应对汹涌而来想要体验这台新硬件的玩家。所有VR试玩都在同一条队列排队，由于每款展出作品只有一到两台机器，所以不允许玩家挑哪一款作品，只能排到什么就玩什么。但即使如此，依然有大量玩家仅仅为了十分钟左右的体验而愿意排数小时的队伍。在媒体日从开始进场不到10分钟，PS VR试玩的队列就已经暂时停止排队了，而公众日甚至开展前两小时到达会场都无法排上VR，其人气可想而知。





对于我个人而言，今年TGS的最佳展台无疑是Capcom。虽然展台布置称不上最具特色，但是坐拥《生化7》、《怪物猎人 物语》等高人气作品，再有《生化危机》20周年博物馆以及物贩区的加持，使得Capcom展台的人流络绎不绝。而对于我个人来说，今年TGS上人气最高的游戏也非《生化危机7》莫属，即便是在媒体日，《生化7》的试玩区也会在开馆数分钟后被围得水泄不通，而VR版本的试玩更是常常需要排五、六小时的队后才能玩上。虽然试玩内容并非全新，但也确实让玩家能够对这款全新的《生化》有所认知，相信还是会有不少玩家会被《生化7》别样的恐怖魅力所吸引。


▲媒体日排队试玩《生化7》的队伍，此时距离开馆还不到半小时。



本次TGS上，出展的欧美大作不算多，其中关注度最高又有试玩展出的游戏，非《地平线 期待黎明》莫属。E3展上本作以小黑屋的方式出展，这次正式对全体玩家开放，因此极受瞩目。9月15日开展当天，10点钟我奔赴SONY展台，看到《地平线 期待黎明》的试玩台空无一人，犹豫了一下决定还是先玩一玩。玩完之后再去排《最终幻想15》，就看到惟独《地平线 期待黎明》的试玩预约已经结束了。接下来的几天内，《地平线 期待黎明》一直保持这么高的人气，如果不是开馆后马上去抢，就得花上至少2小时去排队。惟一的遗憾是试玩版的目的性不强，活动范围也很小，不少玩家第一次玩都有些不适应。

TGS最佳赠品有哪些？

《最终幻想15》角色面具



游戏角色的面具其实是TGS之类的展会很常见的赠品之一，不止TGS，就算是国内的漫展也能见到很多。我猜SE大概一开始也是这么想的，所以SE展台赠送的《最终幻想15》4位角色的面具也本应是很普通的赠品而已，然而实际上当你拿到这个赠品之后，你会从面具的眼神中感受到一股被注视得全身发麻的感觉，实在是让人无法直视。特别是4位主角一脸严肃的表情让穿着不同衣服的游客戴上之后，再配合一点搞怪的动作，或者成群结队出现，你就会很容易被这眼神洗脑。什么？描述得太玄乎了无法理解？来看看八老师的亲身示范你就懂了。(–_,–)



《COD 无尽战争》拼装玩具



《COD 无尽战争》的赠品相当给力。其实最早让我去排它的队，我是拒绝的，只是看着队伍不长就决定试一下。没想到试玩内容其实是3局多人对战游戏，耗时十分夸张。这个试玩的内容还是很丰富的，但试玩是12个人同时进行的，根本没有时间给玩家去熟悉新系统，结果打起来还是以前的那种感觉。不过试玩结束之后，工作人员向每个人派发了一件T恤，这种赠品在本届TGS上是相当少见。除了T恤之外还有一包玩具，打开一看是一个兵人式的塑料小人，里面是各种零件，需要玩家自行拼装。从附属的说明书来看，这套玩具的内容相当丰富，包括直升机、军车、旗帜、帐篷以及若干士兵，可以拼成一个游戏场景。不过这得试玩多少次才可能凑齐啊……



《怪物猎人 物语》充气玩偶



今年TGS试玩所收获的赠品并不算丰富，但是基本都能给人留下较为深刻的印象。我个人认为最佳的便是在试玩《怪物猎人 物语》时获得的赠品，主角艾露猫"那比鲁"的充气玩偶。虽然相比起普通的随从艾露猫，那比鲁的可爱显得不是那么正统，但是习惯了它的设定后，往往能从其身上发现别样的萌感。这个类似于气球的玩具完美还原了那比鲁的造型，同样萌感十足。而除了观赏性以外，该玩具还具备一定的实用性，借助后部的固定物，那比鲁可以被固定在手臂、话筒等任何大小合适的柱状物上，用于逛展会时招摇过市，让其他玩家一眼就能找到你这个"真猎人"。


◀"左青龙，右白虎。"胜负师戴上那比鲁的玩偶后如是说道。

主流大作是否有推出PS VR对应功能的必要？



既然冠以了“主流大作”之名，自然不应该与目前还不够主流的VR扯上太多关系。从近期不少大作或小作的相继跳票就可以看出，仅仅是开发游戏本身就已经会消耗大量的时间与精力，再去折腾PS VR的对应功能，只能让“票”跳得更“远”。玩家们所需要的可不是跳远运动员，通过专一高效的开发来使得游戏自身的素质“跳得更高”才是我们希望看到的。当然，如果一款主流大作自身的开发已经完成并发售，通过DLC或版本更新的形式来推出PS VR的对应功能个人是支持的。虽然也许发售后再推出VR功能在开发上会有难度、在宣传上也博不了眼球，但说不定喜欢这款大作的粉丝就因此买了PS VR，这也算是个新颖的营销方式。总的来说，主流大作推出与PS VR相对应的功能并非必要。





关于VR我们首先要把概念分清，这一技术目前而言原本就不是主流，所以所谓“主流”大作自然没有跟风的必要。首先是制作VR版本内容反倒可能影响游戏本身的开发，另一方面也并非所有游戏作品都适合VR体验，所以大作在乘坐VR这趟急行列车时还是不要操之过急。不过作为新兴的一种概念，其实VR相较于传统游戏，已经吸引了无数轻度玩家或者非玩家来尝试，如果大作可以借此机会制作一些对应VR的体验内容来展示游戏原作的魅力，以此来增加用户群其实倒是一种不错的尝试。不过其实现实是现在已经有不少大作在尝试跟进VR内容，比如今年E3展上，《辐射4》和《DOOM》两款大作都展出了VR版本的内容，既然有厂商愿意尝试，其实无论最终效果如何，对玩家而言自然都不会有坏处就是了。





没有。姑且不说诸如主视角射击游戏、《生化危机7》和《逃生3》这类恐怖题材游戏以及《夏日课堂》等“独特题材”游戏，大部分游戏类型并不适合PS VR。PS VR技术虽然比以往成熟，但应用在实际游戏上依然有着这样那样的问题。对于一些主流游戏，硬生生对应PS VR的后果就是画蛇添足不伦不类（例如《最终幻想15》）。PS VR作为一个设备，游戏厂商要想的不应该是在原有游戏类型上增加PS VR功能，而是如何让PS VR的体验进化成为一种新的游戏类型，这才是发挥PS VR机能的最佳方式。

本届TGS掌机游戏整体表现是否令人满意？



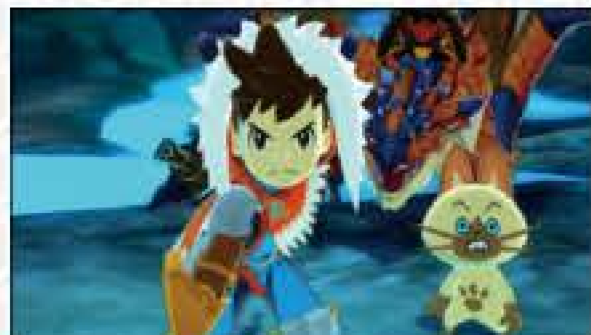
今年虽然缺少了《怪物猎人》正统作品这样的重头，不过3DS还是有不少吸引眼球的游戏，如从“《MH》系列”衍生而来的《怪物猎人 物语》，和怪物搭档的噱头加上系列首次尝试的RPG玩法，使得排队试玩的人络绎不绝。另外还有同为Capcom推出的《女神巡礼》，美少女人设再加上和交通卡联动，吸引了不少成年人玩家驻足。PSV虽然展出的作品数量相比去年有所下降，不过也不缺著名IP的作品，如BNEI的《SD高达》以及KT社的《剑风传奇无双》都有着固定的玩家基础，另外还有日本一《公主是守财奴》这种创意新作，PSV的整体表现还是在合格线以上的。



▶《公主是守财奴》



没有任天堂的TGS感觉冷清了不少，整个展会也几乎成为了索尼的一家秀，虽然仍有许多振奋人心的新闻消息，但却少了几分拔刃张弩的肃杀感。展会之前本人内心深处对PSV的后续硬件尚有一缕念想，而这份念想也随着“索尼没有忘记PSV，公布了PSV两款新颜色”的“劲爆”新闻到来而烟消云散……要说今年TGS最让我期待的掌机游戏或许就是《怪物猎人 物语》了吧，《最终幻想 世界》虽算半个，但这部拖拖拉拉的作品从去年展会搞弄到现在，就算有再大的热情也被消磨得七七八八了，只能说没有拿到手，我都不会相信它已经发售。作为一名游戏时间八成都贡献给掌机的玩家，你要问我对今年TGS掌机游戏表现满意还是不满意，我的答案会是三个字。



▶《怪物猎人 物语》



乍看之下，今年TGS上的掌机作品似乎以跨平台为主，但只要仔细回溯，还是能发现许多亮眼的独占作品。其中3DS上的《怪物猎人 物语》即将正式发售，新作《DQMJ3P》以及《大逆转裁判2》的公布也让人万分激动，终于可以把《大逆转裁判》的坑给填上了……而在PSV平台，独占的《沙加 猩红恩典》也于本次TGS上首次公开了发售日与实机画面，这个沉寂已久的Square招牌系列终于在原班核心制作人的手中复苏。而最让我吃惊的，恐怕还是睽违16年推出系列新作的《新世界地图1469》，实在没想到居然能再度看到这个以大航海时代为舞台的探索开拓型作品闪亮登场。总的来说，尽管掌机作品亮相不多，但类型还算齐全，而我最期待的《大逆转2》也已公布，也算无憾了。

从大阪到东京

萌新与老司机的TGS之旅

文 乙太 美编 咕噜
协力 纱迦 & 宇宙人



相比起以往，本次的TGS游记的看点有着一些不同之处。要说为什么的话，那就是在TGS开始之前，UCG报道团特地前往位于地处关西的大阪，体验了一把别样的日本风情。经过人生中第一次横跨关西与关东的旅程之后，我个人的心情与感慨并非简简单单一篇游记可以表述清楚的，不过我还是想和大家分享一些在本次旅程中的感想和趣事，希望能给各位看官在茶余饭后带来点别样的乐趣。

启程出发

虽然出发的日子十分特殊，但如同往常一样，事先调好的闹钟并没有在凌晨五点半准时把我唤醒，好在被同宿舍的宇宙人及时推醒，我们还是于六点半准时在公司楼下集合。手机给出了之后一周深圳乃至大阪、东京都会阴雨连连的天气预报，让我在出发前一直担心着深圳与日本的天气问题。不过在出行当天的早上，迎接我们的却是大晴天，而在我们抵达日本之后，台风和暴雨就在深圳登陆了，让人不禁感叹天公助我。

本次UCG的“TGS小分队”的人员构成十分对称，纱迦和宇宙人已经有过多次出差TGS的经历，可谓经验丰富的老司机，而我和负责视频拍摄的SOS同学都是第一次前往日本的萌新。本次我们选择了从蛇口港坐船前往香港机场，再乘坐香港航空的航班直飞关西的出行方案。SOS凭借深圳土著的优势给予了我们前往港口的车辆支援，但由于携带的行李众多，最终乘车前往港口的只有我、宇宙人以及SOS三人，身为前辈的纱迦则很有自我牺牲精神地选择了独自乘坐地铁前往港口。

我们三人比纱迦更早抵达了港口，不过比较尴尬的是，蛇口港通往香港机场的船票只能用现金购买，无奈只能在购票大厅等待纱迦的到来。在纱迦同志用大把的人民币现金帮我们解决了船票问题后，之后前往机场的行程就十分顺利了。香港航空的服务虽然称不上十分优质，但也达到了大航空公司应有的水准。比较有趣的是，在起飞前广播的注意事项中，三星Galaxy Note 7被点名列入了黑名单之中，携带该型号手机的乘客必须让手机保持关机状态，并确保机身与电池分离。看来最近的爆炸事件，确实引起了各行各业对于Note 7安全问题的关注。从香港到关西的行程虽然不算短，但也没有长到让人熬不住的地步。相比起在飞机上看电影、玩游戏这种耗费精力的举动，我还是选择了拿起Walkman听两首歌，然后美美地睡上了一觉。



▲出行前换的一沓“樋口一叶”，感觉这钱一直在对我唱着“29980”。


▲前往机场的客运船。


▲香港机场候机厅的航班时刻表。

“一站式”体验

虽然稀饭此前已经对从水路前往机场的方式赞不绝口，但在亲身体验之后，我才切实感受到这种“一站式”服务的便利之处。由于在港口登船前就可以办理好登记、托运手续，因此在飞机抵达目的地之前，我们都可以保持轻装上阵，到达机场后也可以直奔候机厅，可谓省却了许多时间与劳力。而且在坐船的过程中，还有机会欣赏周边的美景，比起坐车的体验真是高出不少。

纱迦 进化的交流方式

这次去TGS前，宇宙人问我要准备几个移动Wi-Fi。去年是6个人带了3个，于是我想当然地认为4个人就只需要2个了。加上乙太办了张日本电话卡，我开通了简易国际漫游，心想联系方面应该是没有问题了。

结果到了日本之后才发现，人手一个才是最佳选择。问题并不是出在联系方面，而是出在微信上。有了移动Wi-Fi，通过微信可以极为方便且零成本地进行交流，对工作和旅游都有极大的帮助。其实出发前我也预料到了这一点，但按照计划我会在大阪和一位现居大阪的前阳光成员兼朋友会合，当时我心里的想法是这样的：要是分头行动的话，只要让他开一下个人热点，让我蹭一下网就可以联系了。然而万万没想到，日本手机居然是不能开个人热点的，据说是因为日本手机的流量是无限的。结果一下子就搞得比较被动，好在最后还是没有影响到工作。

其实TGS会场是有Wi-Fi，但是信号很差，在会场外才能勉强一用。而且像贩卖区等场馆甚至还有禁止使用Wi-Fi的布告，说是为了防止出展方的设备发生故障，相比今年我去过的Chinajoy，可以说是落后了很多。

不过尽管如此，相比之前几次TGS的经历来说，如今的交流方式已经进化了很多。2004年UCG第一次前往TGS，当时大家异想天开，去旧货市场买了一套军用步话机，准备在会场里大干一场，结果在现场完全不能用。之后几次TGS，我们都是老老实实地到日本机场租借日本手机，不仅贵，而且很难用。再往后，随着智能手机的普及，使用日本电话卡就可以简单解决问题。如今就更方便了，相比当年，可以说是比PS和PS4的差距还要大。

抵达关西

经过了近四个小时的空中旅程，我们顺利在当地时间四点左右抵达了关西机场。关西机场的地理位置可谓连通了关西的各个地区，不过与大阪之间还是有一定距离。不过机场的客运系统十分发达，为旅客提供了多种出行方案，车辆根据座位舒适度、速度的不同有着多种选择（类似于国内特快火车到动车、高铁的区别），我们预定入住的酒店位于大阪中心区域的难波，直接乘坐通往难波地区的南海特急就能达到，加上特急券的价格也才不到2000日元，非常实惠。

我们乘坐了名为“RAPIT β”的特急车辆，蓝色的车身十分显眼。列车内部的座位排布比起国内的高铁要宽敞一些，柔软的座位也让人不禁想要睡上一觉。不过难得到了日本怎么能在列车上睡觉呢，老司机纱迦同志处变不惊地拿出手机登陆了DMM网站，开始享受在日本境内的流畅页游体验，其熟练程度让坐在一旁的我惊叹不已。坐上列车后天色还未暗下，我们也因此在列车上欣赏到了夕阳照射下的美丽海岸线。待列车步入城市区段后，不高的独栋楼房与不算宽敞的马路整齐地穿插排列着，这便是我对日本街道的第一印象。


▲在关西机场的连接车内朝外拍到的景象，仿佛自己在玩《电车GO》。

我们下榻的“难波东方酒店（Namba Oriental Hotel）”位于难波的一条商业街的中心，距离难波车站只有不到10分钟的脚程。时值傍晚，此时的商业街已是人满为患，街道两旁的居酒屋也已经坐满了人，寒暄声不绝于耳。虽然身体已经十分疲惫，但我还是不自觉地被身边的这番异国景色所吸引，此时才真正有了来到了异国他乡的实感。依靠手机地图的指引，我们很快便找到了位于闹市之中的停泊点。酒店采用了欧式的建筑风格，内部十分僻静，酒店的四楼设有供客人休息的中庭，并伴有喷泉与圣诞树作为装饰，算得上是酒店最大的特色，不过中庭的开放时间只到 晚上八点，这也让来去匆匆的我们与其无缘。


▲酒店的指针型电梯指示牌十分有趣。



▲难波区中的热闹商店街。



▲南海特急"RAPIT β"。

关于饮料

行走在日本的街道上，周边数量繁多自动贩卖机着实让人印象深刻。日本的饮料以茶、碳酸以及咖啡为主，当然对于热爱饮酒的日本人而言，各种含酒精的调味酒自然也是少不了的，只不过除了可乐等常见饮料，大部分日本国产饮料都是未曾见过的，部分饮料的味道着实诡异，因此在购买时也需要三思而行。我个人是个碳酸爱好者，因此也趁着如此机会尝了不少日本的汽水。首先来说说最为常见的，日本的可乐给人的第一印象便是气足，无论是打开瓶子时的声音，还是入口时的冲击力，都是国内可乐所无法比拟的。除此之外，各种特殊调味的碳酸也很常见，例如可尔必思（酸奶调味）、冰淇淋调味、蜂蜜调味等等，部分贩卖机甚至还会贩售用特制耐压瓶装的强碳酸饮料，或者是气量较少的弱碳酸饮料，丰富的可选择度让人叹服。



▲自动贩卖机往往会按饮料类型或品牌分类排布，价格在100日元到160日元不等。

小钢珠店

虽然对部分日本人热爱玩小钢珠（柏青哥）一事早有耳闻，但是亲眼目睹之后这种盛况之后还是让人颇为震惊。酒店所在的商业街中充满了各种各样的柏青哥店，这些店表现上看起来和普通的街机厅类似，店门口也会放着各种新机台入驻的广告。而与街机厅不同的是，这些店内并不会提供柏青哥或柏青嫂以外的普通游戏机台，虽然现在许多小钢珠机台都加入了动画、游戏元素，但玩法上并没有发生本质的变化。

夜晚的小钢珠店算得上是热闹非凡，不过这些店的闭店时间都非常的早，到了十一点左右都开始清场打烊。不过到了第二天早上，当我和SOS走出酒店准备去便利店买早餐时，却看到了另一幅让人震惊的景象。当时不过是工作日的上午9点左右，小钢珠店虽然都还没开门，但门口大都排起了长队，人气较高的店铺门口的队伍甚至排到了街道上。排队的人倒是习以为常，有些甚至直接席地而坐看起了漫画，看来有不少人已经把小钢珠当成了自己的本职工作啊……

夜游大阪

在酒店放好东西并草草休息后，我们决定去大阪的"商业腹地"道顿堀转一转，顺便在那里解决晚餐问题。"道顿堀"三个字也许对于不熟悉日本的玩家比较陌生，但是这里与游戏和动画也有着不浅的渊源，《如龙0》中真岛吾朗所在据点"苍天堀"的原型便是此地，动画《双斩少女》也有一集以道顿堀作为取景地。这是一条以心斋桥为中心，沿着运河两侧延伸开来的滨河道，沿街充斥着各种各样的商店，当然也少不了各式美食。沿街商店的看板都极具特色，从心斋桥旁的"格力高"巨大广告牌，到"蟹道乐"的大螃蟹，以及"元禄寿司"的巨大手握寿司，这些招牌往往都能勾起游客对于店铺中美食的欲望。

由于白天只靠了一顿飞机餐来填饱肚子，此时的四人早已是饥肠辘辘。曾经来过一次大阪的老司机纱迦便提议吃拉面充饥，并指引我们来到了一家名字霸气十足的拉面店——四天王拉面。不过虽然店名中有"四天王"三个字，但并非我们所想象的拥有四种招牌拉面，而是将拉面中的四种配料比喻成了四天王。这里的拉面除了有传统口味的以外，还提供了酱油、盐味两种做法，算是满足了不同口味人群的需求。不过光靠拉面显然无法填饱众人的肚子，来了大阪怎么能不尝一尝章鱼烧呢。恰巧四天王拉面旁就有一家售卖章鱼烧的小店，我们便就顺便买了两份，味道果然名不虚传，重点是每个丸子中都包裹着整块的章鱼肉，让人大呼过瘾。



▲在大阪的第一顿饭——拉面配章鱼烧。

吃完饭后，我们在纱迦的带领下来到了道顿堀河畔的一家"堂吉诃德"，玩过《如龙》系列"的朋友一定对这家播放着独特主题音乐的廉价杂货店印象深刻。现实中的"堂吉诃德"规模比游戏中要大得多，售卖的商品种类也涵盖了方方面面，从食品、衣服到CD、游戏等等，不过正如其店名上的标语"低价的殿堂"所述的那样，店铺中的商品都十分平价。店铺的正门口挂着写有"支持银联和支付宝"的大型广告牌，看来有着不少中国游客到此寻觅心仪的商品。不过对于宅男构成比例达到100%的我们来说，正常的杂货店的吸引力显然就没有那么大了。

在逛完一圈后，纱迦提议前往道顿堀附近的一家甜品店品尝"冰淇淋热狗"，这家店位于道顿堀商店街外不远处的一条街道上。此时不过晚上9点左右，但



▲夜晚的道顿堀。

是在我们走出热闹的道顿堀后，却完全是另一番景象。与道顿堀相比，这里的店铺变得略为缺乏特色，大部分店铺也都早已打烊，显得十分冷清。等到我们走到甜品店门口时，也果不其然地吃了"闭门羹"，无奈只能悻悻而归。不过在回去的路上，正巧发现了一家贩卖"Cremia"牛奶冰淇淋的店铺，SOS似乎对这一在网络上被誉为"北海道冰淇淋之神"的网红冰淇淋垂涎已久，我便和他一起购买之，也算弥补了没吃到冰淇淋热狗的遗憾。


▲传闻中的"北海道冰淇淋之神"，味道确实很赞。


▲"蟹道乐"的巨大招牌十分显眼。

中国面孔

早就听说来日本"爆买"的中国游客非常多，但这次也算是百闻不如一见。早在大阪最繁华的街道上，耳边传来的往往是普通话、上海话乃至广东话，以至于让我有了一种置身于中国某个街道的错觉。而到了便利店、药妆店这类中国人常去的店铺中，收银员往往也都由会说普通话的中国人担当。在药妆店中，甚至能够听到两名中国店员在用普通话相互交谈。不得不感叹中国人的购买力实在是过于强大，已经达到了撼动当地服务行业的地步。不知道随着日元汇率的上涨，这样的现象会不会有所缓解呢。

伪娘LIVE

夜晚的心斋桥聚集着各式各样的人们，而在心斋桥下的河道旁，也经常会有艺人进行表演。我们一行运气不错，走到心斋桥时便听到了来自桥下的歌声，于是便赶紧走下河道一探究竟。河道对面一个名为"美少年新撰组"的声优团体正在唱着《Butter-Fly》等知名动画歌曲，为饭后的散步增添了几分余兴。LIVE固然好听，但是有一点却让人纳闷，这个团体的成员无论从声音还是身材来看都是标准的女性，为什么团体名称要叫"美少年新撰组"呢。

"或许她们是伪娘。"老司机纱迦终于发表了观点。不过一旁的众人纷纷表示不可能，便拿起手机利用谷歌进行搜索。不过老司机终究是老司机，众人的搜索结果印证了纱迦的猜想，此时再看一眼对面热唱着的"美少女"们，气氛瞬间变得凝重了起来。



▲光看外表，我确实不相信"她们"是伪娘。

特殊角落

"堂吉诃德"的某一层中存在着入口用粉色帘子盖住的特殊区域，这里便是"未成年人禁止入内"的特殊角落。在好奇心的驱使下，我们不谋而合地走进了粉色角落中一探究竟。不过就在我们尽情满足自己的好奇心时，一名小学生模样的小女孩与一名同行的成年女性大摇大摆地走进了这一区域，并若无其事地交谈了起来。不过虽然她们不是很介意，却让站在另一边的我们感到十分尴尬，便连忙使用"退避之术"逃离了这个禁忌之地。

日式"城堡"

阪正式行程开始的第一天，在与已经定居日本的老司机"黑X"碰头后，我们决定前往大阪最具历史意义的建筑——大阪城进行一番巡礼。从难波前往位于中央区的大阪城并不困难，搭乘地铁只需不到30分钟的时间即可到达。现如今大阪城以及其周边地区，已经被改造成了具备市民公园、棒球场、体育场多种公共设施于一身的大阪城公园，规模比我想象中的大上不少。

从南侧入口进入公园内部，映入眼帘的大片的绿荫。时值九月，还没到枫叶变红的季节，在工作日特意赶来的游客并不算多，更多的是在树荫下小憩的中年大叔，略带秋意的林荫道很适合独自漫步。走过了林荫道后就能看到名为"东外堀（即东边外侧的


▲武将家徽


▲从护城河下朝城中远眺，高耸的天守阁依稀可见。

河道）”的护城河了，河道的下游积攒了许多绿藻，似乎已经很久没有人打理。不过听黑X解释，这些绿藻会在樱花季到来前被清理干净，到时候就能看到樱花铺满河道的美丽景色。从护城河往位于高处的城内眺望，已经能够看见矗立在顶部的天守阁了。虽然已经被重修过好几次，但曾经作为丰臣秀吉居城的天守，依然能够散发出令人不可撼动的威严。

沿着护城河一路向前就能绕进大阪城内部，天守阁外围的房屋已经被改造为了各种贩卖零食、饮料的店铺，当然也有不少极具时代特色的游乐项目可供游客玩耍。既然进了大阪城内，自然就要登一登天守阁了。不过进入天守阁并非免费，而需要购买一张600日元的门票。

目前的天守阁是于昭和6年修缮的三代目，也是目前为止保存时间最长的大阪城天守。相信随着和平年代的延续，这座天守阁也会作为大阪的象征一直保存延续下去。天守阁内部也已经变得非常“功能化”，俨然成了一个历史教科书式的博物馆。在二楼到七楼的数据馆中，不仅收藏了众多与战国时期息息相关的艺术品，甚至还陈列众多战国名将的信件手迹，不过这些手迹是禁止拍摄的，难免会让人感到些许遗憾。天守阁的最上层是一个观景台，观景台的内部是一个贩卖纪念品的店铺，外部可供游客观赏城市风光。虽然天守阁所处的地势并不高，但大阪的城市建筑中少有高楼，在这里便能够将整个大阪的风光全方位地尽收眼底。逛完了天守阁已经为时不早了，在黑X的建议下，我们决定前往大阪的宅物聚集地——日本桥，顺便在那里解决晚餐问题。


▲用袖珍武将模型表现出的合战场景。

真田印记

大河剧《真田丸》的热播，或多或少影响到了大阪。作为幸村最后的战场，大阪城也和适宜地推出了诸多与幸村有关的主题宣传。其中包括了幸村的人物水墨画等等，到《真田十勇士》的电影宣传，似乎在大阪城的每一个角落都能找到与真田幸村有关的宣传。除了大阪城，在大阪的各处也能发现一些与真田家族有关的痕迹，比如地铁站里的“真田丸”特别展海报等等，也为城市增添了几分历史与文化韵味。


▲大阪城中的“真田丸”宣传。



▲地铁站中的“真田印记”。

宇宙人 幸村Cosplay

还是抱着有趣的东西必须试试的心态，我们来到了天守阁的二楼。在天守阁二楼有个摊位提供了武将的头盔和阵羽织供游客体验试穿以及拍照，费用也只要500日元，所以吸引了不少游客拍照留念。摊位提供了丰臣秀吉、真田幸村、加藤正清、后藤又兵卫和黑田官兵卫这五位武将的头盔，当然这些都是根据历史相关文献仿造的。带上头盔之后工作人员还会帮你穿上对应的阵羽织搭配，并且会给你一把武士刀作装逼用途——不过他也明确告诉你，这把刀是拔不出鞘的。除了头盔和阵羽织之外，摊位还提供了和服给女性游客试穿……咳咳，其实这么说不太对，因为现场我们就看到一对男游客去试穿和服……不得不说现代人的爱好真的越来越奇怪了。

而我作为一个ACG爱好者，自然是选了在ACG领域出镜率和主角率都最高的真田幸村了。不过按照大部分游戏的设定，真田幸村的武器应该是十字枪才对吧？所以我问工作人员，COS真田幸村不是应该给我一把十字枪吗？然而工作人员的回答是——谁告你真田幸村只用枪的。这话顿时让我感到，除了某个以瞎搞为卖点的系列之外，某无双大厂也是误人子弟的。

正当我带好头盔穿好阵羽织之后，才发现原本跟我一起排队的纱迦和乙太不知什么时候已经走开了。“等等？说好的一起装逼呢！怎么你们就全都怂了！”

乙太：“我太胖了，穿起来演谁都不像。”

SOS：“我太胖了，还要负责摄影。”

纱迦：“说好的一起穿女装你怎么穿起男装了。”

我：“……”



宇宙人 手里剑游戏

说到日本战国时代会想起什么？当然是身披重甲的武将和飞檐走壁的忍者啦。大阪城天守阁作为大阪一个标志性的景点之一，除了能游览和观赏之外，里面和周边还有一些能让游客体验战国时代风情的游玩项目。比如在天守阁下方的小店里就设置了扔手里剑的小游戏。难得来到大阪城，有好玩的当然要试一下对不对？抱着这样的想法我就和SOS尝试了一下。游玩一次只要300日元，能投掷5发手里剑。游戏形式也很简单，无非就是往墙壁上的多个木靶子投掷手里剑，然后根据命中情况计算得分，90分以上还可以把名字写在店内的排行榜上，形式上跟国内到处可见的打气球小地摊差不多，不过至少这里提供的手里剑都是金属制的，拿起来挺有重量感。虽然为了安全考虑刃部没有开锋，但是扔出去还

是能很轻易地插在靶子上。惟一不太周到的地方就是，店员不会主动告诉你正确拿手里剑的方法和投掷姿势，也没有说明书之类的。说到底只是地摊小游戏的形式，随便游客怎么扔就好了（如果想更深入了解和体验忍者的话，应该去一趟伊贺流忍者博物馆之类的地方）。不过还好我事先也做过功课，手里剑的拿法还是从某个旅游节目里了解过，一般来说投掷手里剑的时候是要捏着正中间，因为刃部通常会涂上毒（千万不要舔）。投掷姿势也记得个大概，所以投掷 10 发大概命中了 5 发，相比之下，SOS 扔了 10 发大概只有 3 发中了靶子，其余那些……店员恐怕要找好几天才能找回来了吧（笑）。



▲“诶，扔到哪去了？”。

宇宙人 关西宅地



▲日本桥发现的意外惊喜，美味的烧肉盖饭。

提到日本的御宅胜地，大部分人第一时间都会想起东京的秋叶原。但是远在关西的大阪也有一个御宅胜地，那就是日本桥了。像 Sofmap、Animate、虎之穴等大型的商店在日本桥都有一家规模不小的分店，商品种类都非常齐全。除此之外还有 K-Book，这家是专门贩卖一些 ACG 相关中古周边的商店——虽说是中古商品店，但由于很多商品都是卖家拿到之后拿来炒卖的（加上宅物这种东西很多都是一旦拆封或使用了就变得没有价值了），所以实际上大部分商品都是新品。运气好的话甚至能在这里淘到不少难以入手的宝物。除此之外，如果喜欢玩集换式卡牌游戏的话（比如编辑部流行的“WS 卡”），这里很多商店都能买到一些珍贵的散卡，价格一般也比东京那边的商店要便宜很多。不过，日本桥这边商店关门都比较早，大约晚上 7 点半左右就会陆续收摊，到 8 点左右大部分能买宅物的店都关门了。由于我们去完大阪城之后来到这边已经下午 6 点，所以还没来得及将这边的商店都逛一遍就已经全关门了。

此外，这次来到日本桥的时候还有意外的收获，那就是正好遇到一家《请问您今天要来点兔子吗？》的主题联动咖啡厅，这家店原名为“JOXY NAMBA”，是一家专门进行各类动漫主题合作的主题咖啡厅，每个月会与不同动画进行主题联动，前段时间联动的主题是《阿松》和《Show By Rock》。而且进店是采用分时段预约制的，以每两个小时为一个时段，预约的顾客来到这里可以获赠一杯特饮（然而预约费本身要 600 日元），没有预约的顾客只要店内还有空位的话也是可以进去用餐的，只不过该时间段一到就要结账离开。由于在逛大阪城那天的时间不太巧，所以我们决定第二天挑好时间再来。



主题咖啡厅的面积虽然不大，但是装修非常精致，墙上挂满了动画相关的剧照，而且电视机也在不断地播放着对应的动画，菜单也是根据动画和原作进行精心设计的，比如这次《点兔》的联动就有根据五位主角各自设计了一份套餐，动画中出现过的一些奇特的料理——比如智乃的抽象风咖啡拉花，千夜的特制芭菲等等，这些原作中的奇怪菜单都有很好地还原出来。不过至于性价比嘛……也低得离谱，随便任意一份主食都超过 1000 日元一份，但是分量只有早餐的水平，关键是味道跟周边这么丰富的餐馆比起来也是中等偏下水平。要说体验的话，其实还不如去年的女仆咖啡厅……此外，咖啡厅楼上还有物贩区，除了能买到一些衣服、挂画之类的周边之外，还能买到很多这里限定的物品。所以如果是原作粉丝的话，来这家店还是能满载而归的。（然而这次同行的人里面，只有我一个看过《点兔》……）



纱迦 汇率和消费税

每次来日本，汇率是个很大的问题。算上自己旅游的经历，此次 TGS 之行已经是我第 6 次来到日本。在此期间，我既经历过接近 5 的福利时间，也遇到过靠拢 9 的严苛季节。上次来日本的时候是 2014 年，当时汇率很低，极为适合购物，我还屯了不少电子货币到国内用。结果到最后剩了 2 万 2000 日元，按今天的汇率一算，等于赚了两百多人民币（笑）。

同样是 2014 年，日本将消费税从 5% 提到了 8%，此举的影响极为深远。老玩家应该记得，以前的日本游戏定价，不是 6800 日元就是 7140 日元，原因就在于有 5% 的消费税。而提到 8% 后，就变成 7344 日元了。2014 年来的时候，由于新政刚刚开始，很多商家在面对外国游客时依然坚持 5%，而到了今年就全部统一为 8% 了。提升这 3% 之后，不单是价格变高了，价格往往带了个畸零数字，结果找了一堆 1 日元的硬币，十分不爽。而原本 110、130 日元为主的饮料，也大多涨到了 160 日元甚至更高。当然也有部分饮料坚持在原来的价格，不过仔细一看，其实都是减少容量后的产物。

你的名字

在日本期间正值新海诚的新作《你的名字。》上映，一直想在电影院体验一次诚哥电影的我便提议晚上来一次集体观影，大家都不约而同地答应了。借助酒店在市中心的便利，我们很快就找了一家位于难波的东宝影院。与车站、小餐馆一样，日本的影院大多也采用自助购票。与国内的电影院不同，不同电影、不同场次的电影票价差距并不大，基本都在1300日元左右，夜场的电影则要稍微贵一些。受行程的影响，我们购买了晚上9点15的电影票，这已经是《你的名字。》在当天最晚的档期。不过没想到的是，虽然买票时该场次的座位还没坐满，但在电影开始前，整个放映厅基本已经座无虚席，看来《你的名字。》确实在日本产生了一定的社会影响，在短时间内收获大量票房也就不是什么稀罕事了。

本以为日本影院并不会播放大量的广告，但令人没想到的是，从影片预定放映时间前10分钟开始，到9点30播放完毕，广告时间达到了整整25分钟，不过质量倒是没话说，还能第一时间看到好莱坞大片的最新预告，也算不亏。

电影本身的质量自然没话说，不过值得一提的是，不同于国内，日本播放本国语言的影片是不会提供字幕的，这也让我们在观看之前产生了会看不懂电影的顾虑，不过好在影片本身没有充斥过多生涩的对话，日语一般的观众也能大致听懂80%。而与国内影院的另一大不同之处，便是观众对于影片结尾的态度，在播放影片ED以及Staff列表时，并没有观众会主动离开席位。待到整个Staff表播放完毕，观众们才会陆续离开。不得不说，在电影院中安安静静地听完《你的名字。》的片尾曲，着实是无比美妙的体验。



▲影院中各大名家对《你的名字。》的评语，分别来自著名词人秋元康、著名制片人铃木敏夫、著名导演岩井俊二以及著名歌手秦基博。

宇宙人 来点儿刺激

大阪环球影城可以说是每一个到这里的游客都会前去游玩的地方，而在大阪行程的第二天，我们还是决定落于俗套地前往游乐园享乐。只是天公不作美，在我们出发没有多久，淅淅沥沥的雨滴就开始飘下。还好雨并没有大到能够影响出行的地步。本以为雨天外加工作日前往环球影城的人并不会太多，然而我们毕竟还是naive了。待我们到达环球影城时，售票处早已排出了一条长队，前来的游客中甚至有不少穿着制服的学生，难免会让人感叹他们课业的轻松。

环球影城里面最吸引我眼球的就是偶尔会在头顶上经过的过山车，所以进场之后我就提议待会要不要去排队体验一下，因为我觉得既然要玩，肯定要挑最刺激的玩——然而愿意跟我组队的，还是只有跟我一样喜欢作死的SOS。所以午饭过后我们就分头行动了。日本环球影城里有不少过山车设施，但是因为排队时间都很长，而且由于下雨的原因来晚了没买到VIP票，所以我们只能体验其中一款。按照黑X所言，如果没买VIP票的话，一天能体验4个项目就是极限了。于是我们选择了其中一条在中以恐龙为主题的过山车"The Flying Dinosaur（飞天翼龙）"。排队体验的人非常多，排队区域上方的显示器上不断用地播放着这个项目的注意事项，比如上去之前必须把身上所有东西都放进储物柜，如果有东西在轨道上掉下来的话无法拿回，并且要对伤亡附全责等等——这些都是老生常谈的安全事项了。好不容易排了将近两个半小时的队才终于轮到我们。



▲大阪环球影城15周年。

按照官网介绍这条过山车全程长达1124m，首次下降的高度有37.8m。乘客是以背部贴着轨道的状态下前进的，目的就是要表现被翼龙叼着在空中飞翔的感觉。而且路轨中有很多不停翻转的地方，整个过程非常刺激，而且在轨道上能将环球影城大半的景色都观赏一遍。虽然长度看上去不短，但是过山车走得很快，一下子就跑完了，以至于车进入减速返回的阶段我还以为后面还有一段路程。体验完离开的时候，出口位置还有一个摊位贩卖照片，就是在过山车经过的途中抓拍下来的。只要告诉他你坐的是那一列车厢，他就会给你截取下来制成一个非常特别的纪念册——当然这是要额外收钱的，而且还不便宜，要2500日元！所以离开的时候我就跟SOS打赌说，

"到时候如果你的表情太喜感，我肯定会花钱买下来的放心吧。反过来你也会这样做的对吧。"

"来吧我们互相伤害吧！"

——不过我是事先知道这种过山车肯定装了偷拍装置的，所以全程表现出很淡定的表情，而SOS显然不知道这一点，拍出来这表情实在太棒了！回头勒索一下他，绝对能把买这照片的钱赚回来啊哈哈哈哈！


▲据说已经被挂了十余年的大白鲨。



游乐园中的发布会

在与宇宙人和SOS分头行动的过程中，我、纱迦和黑X三人决定去体验一个名为“未来幻想”的模拟飞船过山车项目。不过在排队之前，工作人员便告知我们需要寄存随身物品，而三脚架这种过长的物品无法放进寄存箱中。正好我对过山车类的项目并不感冒，于是便选择了在该项目附近的休息区等待。此时恰巧是SIE展前发布会的直播时间，而我的上网卡并没有流量限制，于是便坐在休息区看完了发布会全程。虽然我不想承认，但这确实是一次非常奇妙的发布会观看体验，美中不足的是，并没有太多我期待的大作公布……好吧，在游乐园里看发布会确实有点无聊，我承认。



四百大妈

由于没有购买免等待票，因此优先选择玩什么项目变得非常重要。在纱迦和黑X的提议下，我们选择了入驻时间较短的新项目《蜘蛛侠》。我们达到队尾时的预计排队时间为2小时，不过实际排队的时间比预计要短上不少，再加上排队的过程中可以观看到《蜘蛛侠》的宣传片以及主题装饰，使得整个过程非常愉悦。环球影城中的项目大多是借助3D眼镜与乘坐装置的体感响应，带给游玩者拟真的观看体验，《蜘蛛侠》也不例外。在项目开始前，纱迦还不忘担心会不会是东映版《蜘蛛侠》，不过之后的体验并没有让我们失望，真实火焰带来的热度与洒落的水珠极具临场感。在游玩结束后，依然有一个游玩抓拍的照片贩卖处，宇宙人二话不说就买了一张。可惜的是，我们一行人的表情毫无看点，惟独SOS同学的表情过于正经，给人一种别样的萌感。

东京急行

正式行程的第三天，也就是TGS媒体日开展的前一天，我们早上七点便离开了酒店，准备搭乘新干线前往东京。利用新干线，从大阪到东京只需要花费两个半小时，还能欣赏沿途的风景，是除飞机之外，从关西前往东京的最佳选择。不过舒适的旅行体验总是有代价的，这样一趟的票价需要近14000日元，想省钱又不赶时间的话还是选择较为廉价的夜间巴士为妙。


▲Shibuya 109，可惜里面大多是女装。

到达东京后的下午是自由活动时间，在将行李寄存在酒店后，我、SOS就和纱迦、宇宙人分开行动，老司机们选择了前往秋叶原疯狂扫货。而我和SOS则决定沿着山手线到处逛逛，为自己留下一段走马观花式的东京印象。我们的第一站是东京的潮流聚集地之一——涩谷，玩过《美妙世界》的玩家一定对这里非常熟悉，车站前的忠犬八公像、高耸的涩谷109大楼以及TSUTAYA大楼前的大型三岔路口，这些曾经在游戏中的地标都给玩家留下了深刻的印象。为了更好地拍摄三叉路口的人流，我和SOS决定前往TSUTAYA二楼的星巴克小坐一会儿，这里也是一个小型的观景台，透明的玻璃正对三岔路，只需要点一杯饮料，你就可以在这里欣赏着往来的人群悠闲地度过一个下午。

离开涩谷后的下一站是池袋西口公园，这也算是对石田衣良小说的朝圣。到达公园时已是晚餐时间，不过公园中却站立着许多独自玩手机的“低头族”。一开始我还在纳闷他们在干什么，不过很快就被SOS君的一句《精灵宝可梦GO》点醒，看来《精灵宝可梦GO》在日本的热度依然没有褪去。在公园旁的东京艺术馆门口，我们有幸欣赏到了一位表演“卓别林”式喜剧的日本老艺人的街头义务演出，整场表演十分精彩。但令人叹息的是，尽管老人家那么卖力地表演，前来围观的行人却寥寥无几，一旁的“低头族”们依然沉浸在《精灵宝可梦GO》的世界。表演结束后，老人便带着家当慢慢离去，夕阳下的背影显得十分孤独。


▲楼间小道中的涂鸦墙，充分体现涩谷文化。

两大高塔

既然是第一次来东京，我和SOS自然心中满怀激动，于是决定逛一逛这里的地标建筑。利用两个晚上的时间，我们分别前往了东京塔与东京天空树。作为东京市的新地标，位于台东区的天空树是观赏东京夜景的绝佳去处，最高的观景台位于450米处，可以将东京的夜景收揽眼底。可惜我们去的当天正值阴雨天，较低的能见度导致无法从天空树看到东京塔，略微有些遗憾。东京塔可以说是昭和时代东京的印记与象征，相比起天空树，最高处观景台只有300余米的东京塔显得有些逊色，不过从东京塔上看到的夜景与天空树是截然不同的角度，建筑与街道的细节也能观赏的更为清晰。游览东京塔时正逢《女神异闻录5》限定展览，观景台的各处细节都配上了P5限定装饰，墙壁上也贴有P5的巨型海报，让人颇感惊喜。






▲东京塔上的P5特殊装饰以及大幅壁画。

宇宙人 "灰姑娘"地铁站

因为在大阪已经集体去了不少地方，所以原本来到东京之后的计划是分开自由行动的，但是我突然想起手游《偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台》(简称"CGSS")最近在新宿站搞了一个大型的一周年纪念宣传活动，毕竟我今年年初跳坑到现在玩了挺长时间(而且还贡献了不少课金)，自然也想去看看这里的盛况，说不定还会遇到野生的声优出现呢。所以提出了"任性"的请求，不如分头行动之前集体去一趟新宿吧。不过大家的反应与其说不反对，倒不如说都欣然向往，毕竟乙太和SOS都没去过新宿，而新宿的歌舞伎町也是《如龙》系列"的重要场景，正好可以过去逛一圈见识一下——还可以一起在那边吃个午饭，于是行程就这么定下了。

然而到达新宿之后我们发现并没那么简单，新宿站比预想中要大很多，虽然还没到东京站那么夸张，但出口有很多，而且相隔都非常远。所以我们出站之后并没有马上找到CGSS的活动在哪，只好先去解决中午饭再来找。吃午饭的时候我还在不停地在网上搜索具体的位置，最后经过了一番周折才找到展出的地方。

展出的地方是新宿站地下一条80米长的步行街里，步行街里两侧每一根柱子上都贴上了两位角色的3D等身画像，不少游客和玩家来到这里都会特地跟喜欢的角色一起合照(我自然也不例外)。除了柱子之外，步行街其中一侧的墙上还布置了很多东西(另一侧则是商店)，比如有一个巨大的LED银幕在不停地播放一个即时演算的画面，游戏中所有的角色都会以Q版造型在画面中走过，而且不同角色之间互相靠近之后还会触发有趣的互动动作，十分有趣。步行街中间的大银幕则在不断地播放着游戏中各首歌曲的即时演算MV，而且还有工作人员在进行一些小活动。此外，墙上还有很多SSR/SR的卡图欣赏，并且设置了好几个用角色等身大立绘布置的小型舞台，据说这些小型舞台的角色立绘还会每天更换的。看着这个舞台，感觉就像课金砸进去的钱在这里闪闪发光！好棒！好感动！——然而顺手来一发十连还是沉了，嗯！无情……



纱迦 高达咖啡馆

去过秋叶原的人应该都知道，一出JR站就有个高达主题的咖啡馆。不过尽管来了这么多次秋叶原，我却从来没进去过这家店。这次TGS，我和宇宙人约着九兵卫和奈落在秋叶原见面，他俩选择了这家店，于是也就有了初次造访的经历。

我虽然是头次来高达咖啡馆，但这种ACG主题的餐厅或咖啡馆没少去，自然就有了比较之心。一坐之下，顿时就感到特别专业，装潢非常有高达特色，不像其他店多是限时改装。墙上的屏幕从0079开始以此播放着历代高达作品的OP和ED，一不小心就看得入神了。当天是9月14日，在店门口摆着两束鲜花，旁边还有"生日快乐"字样。仔细一看，一束是献给《高达00》的格拉汉姆的，他的生日是9月10日；另一束是献给《高达ZZ》的格雷米(9月12日)和露(9月17日)的，落款是"格雷米军一同"，让人啼笑皆非之余也十分感动。



来到这种店自然不能白坐，在服务员迅速拿来了菜单。这些食物多以高达中的名物为造型，例如有个红色的堆成扎古头的炒饭，画上哈罗嘴脸的饼等等。一个普通的蛋包饭，上面用酱料写个"百"，就成了百式限定蛋包饭，诸如此类等等。由于当时还不是饭点，所以我决定点些饮料，结果饮料多是以男主人公的名字来命名的。《高达00》4位主人公各自拥有自己的饮料，其他获得此殊荣的还有希罗、迪奥、基拉、阿斯兰。有一个奶茶饮料上面插了几片菠萝和番茄片，命名为巴纳吉和奥黛莉，简直令人发指。

总的来说，这家店的价格并不离谱，就是普通日本餐厅的档次。味道不能算很出色，但也算得上美味。值得推荐。

宇宙人 二刷电影

在大阪看完一次《你的名字。》之后一直觉得意犹未尽，所以这几天我和乙太还有SOS一直都在考虑到了东京之后要不要再去二刷。最初也只是有这个念头，毕竟白天的行程都是满的，如果要去就只能选晚上的时间。而在东京跑完展会之后我更想趁秋叶原的店铺关门前再去扫点货，乙太和SOS都另有安排，所以这个计划也只能之后再议。其实如果客观条件完全不允许的话，比如上映时间不合理，地理位置太远在深夜没有合适的交通手段，又或者场内只剩下一些边角座位等等情况，那就我就可以彻底放弃二刷的念头。但问题是这么苛刻的条件下居然有一家电影院完全满足这些要求，那还有理由不去么？

所以剩下的问题就是怎么买票了。不得不说日本这边网上购买电影票虽然可能比不上国内简单快捷，但依然非常方便，就以东宝为例，

只要登录它们的官网或者使用它们的手机 APP，就会自动根据你的地理位置为你选择最近的一家电影院，而且还可以自助选座和购买。我也是用这个方法找到了一家离酒店大概 20 分钟脚程的电影院。支付方式也有很多，比如信用卡、乐天、或者直接用手机支付（会结算到手机话费账单上），只不过对外国人而言这些支付方式可能都无法使用罢了——原本乙太和 SOS 都放弃二刷之后我打算拉黑 X 组队的，好让他顺便帮忙在网上买票，结果连他也卡在支付方式上无能为力。还好最后还是成功拉拢九老师组队并让他第二天一早去电影院买票，才有二刷的机会（总之辛苦九老师了）。

就个人感受而言，二刷因为知道了后面剧情发展所以没有第一次看时候的惊喜，但看完之后的感动依然令人回味无穷，这里就不剧透了，如果国内有机会上映的话，建议大家务必去电影院欣赏一遍，并且请支持正版（这不是广告）。说个题外话，九老师意外地是个反射弧很慢的人，刚看完电影的时候一声不响完全没发表任何意见，我还以为他看得睡着了，结果后来某天加班的时候突然跟我说很想再去二刷一遍，然而当时看完电影之后第二天他就回国了，丝毫没有二刷的机会。把你拖下坑实在不好意思啊，所以还是等哪天国内上映吧（笑）。





排队！排队！

虽然我们已经将试玩大作的时间安排到了媒体日，但是由于目前媒体日的门票花钱就能买到，以至于两天的人流量也十分可观。《生化危机 7》等超人气大作的试玩区前也依然是大排长龙，时常需要排 2 到 3 小时才能玩到。因此在两天的媒体日中，排队占据了我在会场中的大部分时间。

尽情VR

SIE 展台的 VR 试玩区可谓整个 TGS 会场最具人气的区域，不过由于试玩人数实在是太多，因此正常排队的话并无法挑选自己想玩的游戏。不过 SIE 上海为国内媒体争取到了一段特殊的试玩时段，确保到国内媒体能够第一时间体验到会场中的 VR 游戏试玩，我也借此机会尝试到了《夏日课堂》、《COD 无尽战争》等作品的最新 VR 试玩。或许这么做对于排在队伍中等待的玩家们有些不公平，但能够如此尽情地游玩 VR 游戏，不得不说是十分之畅快的体验。

此乃TGS

经历了三天的劳累（放纵），终于轮到正菜 TGS 登场了。我个人虽然是第一次参加这种国际性游戏展会，在各方面都毫无经验，不过纱迦和宇宙人早已是轻车熟路。虽然从位于神田的酒店前往会场所在海滨幕张有近一小时的车程，但在老司机的带领下，我们每天都能顺利且高效地到达会场，纱迦甚至还在乘坐电车时发现了“舞滨”站是获得座位最好时机的实用心得。关于 TGS 的具体报道相信各位看官已经利用杂志前面的内容品评完毕，而我就来分享一些自己在展会上遇到的有趣之事。

物贩战区

对于部分人而言，位于 TGS 会场别馆的物贩区才是他们的主战场。不过物贩区的恐怖，也许只有亲身经历的人才能明白。此前看中了一件 Capcom 与 BAPE 的联名 T 恤，但因为有工作在身，只能委托一位朋友在排队时帮忙带一件，结果被告知该 T 恤 3 分钟即被抢光。无奈之下，打算第二天亲自上阵，谁知当我们达到别馆门口准备排队时，已经是漫漫长队不见队尾的状态，只要作罢。因此，今年在物贩区的战果基本为零。

告一段落

结束了公众日的半天工作后，我们的 TGS 之旅便临近尾声。如果按照原定的计划，我们需要回到酒店拿走寄存的行李，并在解决午饭后再前往机场。不过当我们结束在幕张展览馆的工作后，时间已经接近中午 12 点，而我们回程飞机的起飞时间是 4 点 55 分，想要在神田解决午饭已经是奢望。无奈之下，我们只能放弃纱迦和宇宙人推荐的神田车站旁便宜又好吃，而且还能免费加面的“博多风龙”拉面。

在放弃了午饭之后，我们终于在飞机起飞的一个半小时前达到了机场。不过令人意想不到的是，成田机场的安检异常严格，我因此丢弃了一支还没怎么用过的洗面奶，SOS 君也因为包内携带了“刀具（扬州修脚套装）”和过多电池，而被要求将包内物品拿出来逐样检查。好在有惊无险，我们最终还是顺利登机踏上了归国的旅程。

虽然 UCG 每年都会派出 TGS 报道团，但今年的旅程可谓十分特殊。此前报道团的行程都是在东京圈内，而今年为了给读者带来一些不一样的游记内容，特意在 TGS 前安排大阪相关的行程。而我个人也深感幸运，在第一次赴日旅程中同时感受到关西、关东两个地区风格迥异的风土人情。今年的 TGS 虽然没有太多令人惊喜的大作，但试玩内容非常丰富，VR 也在逐渐成为主流。也许在不久，“游戏改变未来”的标语就将成为现实。



游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

- **09.09** 港版PS4新机型，领先全球开售。
- **09.09** 五十岚孝司宣布《血污》将延期至2018年发售。
- **09.09** BNEI宣布《SD高达G世纪 创世纪》中文版将同步推出。
- **09.11** 国产独立游戏《代号 硬核》于STEAM青睐之光展开众筹。
- **09.12**《最后的守护者》将延期至今年12月25日发售。
- **09.12** 前暴雪副总裁兼首席创意官宣布成立新工作室“篝火”。
- **09.13** PS4更新4.00系统。
- **09.13** 暴雪高级副总裁克里斯·梅森宣布退休。
- **09.13** PlayStation 2016东京游戏展展前发布会召开。
- **09.13** Koei Tecmo公布《无双全明星》。
- **09.13**《高达VS》十五周年纪念，PS4平台新作确认。
- **09.14**《刺客信条 艾吉奥合集》正式公布，11月15日发售。
- **09.15**《心灵杀手》开发商宣布试水制作多人游戏。
- **09.16** 1300万玩家参与《BF1》Beta测试。
- **09.18** SE公布《勇者斗恶龙 怪物篇Joker3》专家版。
- **09.18** 今年TGS入场人数总计为271224人次。
- **09.20**《战争机器4》正式制作完成。
- **09.21** 暴雪停用“战网”名称，全线作品统一更换游戏名前缀。

TOPIC TGS参展人数超去年 明年开展日确定

9月18日，随着TGS 2016最后一天公开日的结束，今年的东京游戏展正式落下帷幕，展会的主办方计算机娱乐供应商协会（CESA）也同步放出了今年展会的各项数据。首先因为众多VR产品的展出，以及TGS二十周年特别企划的成功宣传，今年展会的各项数据都呈现出了上升趋势。自展会9月15日正式开始到18日结束，此次TGS 2016展会参展人数共计有271224人次，以微弱优势打破了前年入场人数270197人次的纪录，成为展会历史最高。不过，如果进一步分析这份数据的话，可以发现其实人数的增加主要得益于媒体日参与人数的增长，而最后一天公开日的到场人数相比去年反而减少了四千多人次。当然，这也不排除今年出现更多普通玩家选择购买媒体日门票前来游玩的可能。

凭借展会展出内容的不断丰富，智能手机和个人电脑内容在今年的展会中也占据了比较重要的比重。受此影响，也有更多专业的企业和团体参加了展会，数量达到了614个，其中有有超过半数（345个）的团体来自日本以外的国家。同时，展会也推动了不少团队之间展开了电子商务方面的合作，注册展会配套商业系统“亚洲·商务网关（Asia Business Gateway）”的企业数量达到了1149家，远超去年1011家的成绩。

展会完结之后，计算机娱乐供应商协会也同时宣布了明年TGS的举办日期，同样为期四天的展会将在明年9月21日至24日之间举行，展会举办地仍然为幕张展览馆。

2016		2015	2014
9月15日（木）ビジネスデイ	31,399 人	9月17日（木） 29,058 人	9月18日（木） 27,786 人
9月16日（金）ビジネスデイ	33,634 人	9月18日（木） 29,557 人	9月19日（木） 28,647 人
9月17日（土）一般公開日	98,074 人 （内ファミリー 11,294 人）	9月19日（木） 97,601 人 （内ファミリー 10,360 人）	9月20日（木） 92,308 人 （内ファミリー 5,951 人）
9月18日（木）一般公開日	108,117 人 （内ファミリー 14,485 人）	9月20日（木） 112,230 人 （内ファミリー 14,517 人）	9月21日（木） 103,091 人 （内ファミリー 9,245 人）
合計	271,224 人 （内ファミリー 25,779 人）	268,446 人 （内ファミリー 24,877 人）	251,832 人 （内ファミリー 15,196 人）



GAME《心灵杀手》开发商尝试多人游戏制作

打造过《心灵杀手》以及《量子破碎》的芬兰工作室Remedy Entertainment近期更新官方博客，在博文中工作室游戏总监Mikael Kasurinen和创意总监Sam Lake表示，Remedy在未来会进行一些新的尝试。除了在今年七月已经对外公布会参与进《穿越火线2》的开发之外，Remedy工作室也在计划一个全新的游戏项目，而在开展此项目的同时，他们也会继续对工作室的自有图形引擎Northlight进行改进。另外，Remedy会在继续为玩家来带出色单机流程体验的同时，从这个新项目开始做出一些新的尝试，将自己的优势融入进之前从未涉足的多人合作模式中去。为了这个目标，Remedy目前也开始了新一轮的招聘工作，他们提供的职位是首席网络程序员，主要职责是为Northlight引擎开发多人游戏相关的技术底层。



GAME 固步自封？Bethesda确认索尼拒绝支持MOD功能

MOD 作为丰富游戏内容的一种有效手段，无论是其对游戏表现的优化，还是通过一些创意内容为游戏带来的惊喜，都令它广受玩家群体的好评，有些 MOD 甚至能令游戏焕发出新的魅力。Bethesda 旗下的《辐射》和《上古卷轴》都是十分善于利用 MOD 来增加游戏乐趣的作品，进入新的主机世代之后，Bethesda 也十分积极地在主机平台上推广 MOD 功能。经过了许多努力之后，Bethesda 已经在今年五月于 Xbox 平台上实现了这一功能，而在此功能上线后，Bethesda 的市场总经理 Pete Hines 也表示正在和索尼方面积极商讨令 MOD 功能登陆 PlayStation 主机的事宜。

不过在 Pete Hines 发表了声明之后，这次洽谈似乎就再无进展。而当玩家再次于 Bethesda 的官网看到相关的情报时，等到的却只是 MOD 功能将不会登陆 PS4 主机的声明。Bethesda 在公告中首先向玩家表示了歉意，在经过与索尼长达数月的讨论后，双方仍未能达成共识。尽管他们已经为在 PS4 主机上提供官方 MOD 准备了许久，但索尼还是告知他们 MOD 功能将不能登陆 PS4，在表达了遗憾的同时，他们也对索尼的决定感到失望。


■《辐射4》"星球大战"MOD。


■《辐射4》"巫师"MOD。

EVENT 暴雪现任副总退休 前副总成立新工作室

近日，暴雪官方论坛上出现了一封来自高级副总裁克里斯·梅森（Chris Metzen）的公开信，他在信中称自己已经从暴雪退休。自 20 岁加入暴雪开始，梅森至今已经为暴雪效力了 23 年之久，彼此之间的感情可谓十分深厚，所以在信中他也感谢了多年来一直支持他的同事和朋友们。身为公司高级副总裁的梅森需要为暴雪的诸多项目出力，例如今年爆火全球的《守望先锋》、在国内取得不俗票房的《魔兽》电影、以及吸引众多老玩家重回《魔兽世界》的《军团再临》版本更新都有他参与的身影。而在身居高位之前，梅森也是一名极富实力的游戏制作人，他担任过《星际争霸》的首席设计师，也是《魔兽争霸 3》的创意总监，并曾长期担任《魔兽世界》的剧情总监。而在制作游戏的同时，他还十分热衷于参与作品的美术和配音等工作，例如《魔兽》和《炉石传说》中的萨尔、《星际争霸》里面机枪兵和战列巡洋舰、《暗黑破坏神》中的骷髅王、《守望先锋》中的堡垒等多个角色都是由他完成配音工作的。在说到选择退休的理由时，他表示自己需要多花些时间去陪伴自己的家人，也需要和自己的孩子增进一些沟通，他还特别强调了自己不会加入其他公司或者成立什么新工作室。

至于为什么梅森要专门提到不会加入别的公司或成立新工作室，应该和近期"篝火工作室"（Bonfire Studios）的成立有一定的关系。就在梅森选择退休的前一天，于 2014 年辞职的前暴雪副总裁兼首席创意官的罗伯·帕多（Rob Pardo）宣布创立了全新游戏开发工作室篝火工作室。篝火工作室的总部设立在加州尔湾市（这也是暴雪娱乐总部的所在地），目前该工作室已经获得了硅谷著名投资机构 Andreessen Horowitz 和腾讯旗下的《英雄联盟》开发商 Riot Games 注入的 2500 万美元投资，而在此之前，还有包括前 EA CEO John Riccitiello 在内的其他企业或个人也曾进行过注资。而值得一提的是，除了罗伯之外，篝火工作室的其他核心成员也都是暴雪曾经的员工。他们分别是前暴雪娱乐美术及动画副总裁 Nick Carpenter，前《孤岛惊魂 3》创意总监、《暗黑破坏神 3 夺魂之镰》游戏总监 Josh Mosqueira、前暴雪娱乐 Battle.Net 技术工程总监 Matthew Versluys 等。


■克里斯·梅森

新闻短波 INFO

《最后的守护者》将延期至12月发售

在 TGS 展会召开之前 PlayStation 官方放出消息，确认《最后的守护者》的发售日将从之前确定的今年 10 月 25 日延期至 12 月 6 日。尽管本作已经让粉丝们等待了许多年，但这次确定发售日之后，游戏依旧没能顺利地与玩家见面。本作的制作人山田文人与制作团队 JAPAN Studio 表示，游戏目前遇到了预期之外的程序问题，为了使游戏表现更加完美，最终内部确定延迟发售来进行调整。



波兰邮政局推出《巫师3》邮票

尽管大家都已经知道如今"《巫师》系列"游戏已经成为了波兰"国宝"，不过波兰当局对这部作品的重视程度仍旧超过了玩家们的想象。近日，波兰邮政局推出了一款《巫师 3 狂猎》主题的邮票，而这也是此系列首次推出邮票。这张印着白狼杰洛特的邮票售价为 6 兹罗提（约 1.55 美元），长 9.5 毫米，宽 31.25 毫米，另外有消息称"《巫师》系列"今后还将有继续推出其他造型邮票的可能。



业界声音 SCENE

Xbox 全球事业部总裁菲尔·斯宾塞在推特上回答网友有关 PlayStation Meeting 发布会的看法时，表示每次看到有游戏公司为玩家带来新东西的时候，他都会感觉很不错。而最近菲尔·斯宾塞也已经多次在公开场合强调自己不喜欢主机战争，尽管 Xbox 部门有许多员工都表现的比较强硬，但他还是乐于向对手表达尊敬。



索尼干的不错，但我也对我们的表现感到十分满意。

主机升级势在必行？《战争机器4》PC版将无比出色

随着《战争机器4》发售的逐渐临近，游戏的更多情报也得到了公开。国外媒体 DualShockers 在科隆游戏展期间，获得了许多有关本作 PC 版的相关情报。自去年《战争机器 终极版》作为第一款上架 Windows 商店的 UWP(通用 Windows 平台)游戏出现之后，微软已经通过《杀手本能》和《极限竞速 6 巅峰》等作品积累到了足够的经验，而在《战争机器 4》中这些经验都将会为游戏带来进一步的进化。PC 版的《战争机器 4》虽然是由来自温哥华的专门开发团队打造，不过他们在完成本作的过程中，就已经明确自己的任务并非只是简单地进行移植，而是要针对 Win10 系统做出优化。游戏中所有材质都将会在 4K 分辨率的标准下制作，而不是粗暴地拉伸分辨率，所以他们十分自信的表示本作的画面将非常非常出色。同时，与之前的《量子破碎》不同，《战争机器 4》将完全依托 DirectX 12 环境进行打造，并运用了新 API 中的众多优势，这些都会对游戏的基本核心产生影响。

追求优质画面表现的同时，为了让不同配置下的 PC 用户都可以获得优秀的游戏体验，本作的 Win10 版中还拥有大量的图形选项，玩家可以根据自己的主机机能选择最佳（Ultra）的画面表现。不过即便是在最低配置下，玩家也能以 1080p、单人 30 帧、多人 60 帧的状态进行游戏，且玩家只需要拥有 750Ti（R7 260X）就可以实现此要求。而最佳表现画质中玩家则可以在 1440p、全 60 帧的情况下游戏，此时玩家需要有 980Ti、GTX 1080 或更高的显卡配置作为支持。


▲4K画面下《战争机器4》的游戏截图。

《BF1》吸引1300万玩家参与测试

在九月初，重回第一次世界大战的《BF1》正式开启公开测试，早先申请测试资格的用户可以比其他玩家更早一些进入测试。在测试进行了数天之后，EA 宣布在 9 月 8 日结束测试。在测试完成后，EA 也放出了此次测试的一些玩家数据。首先，《BF1》的测试活动共吸引了超过 1300 万名玩家参与，此数字一举超过了之前由《星球大战 战场前线》所创造的 900 万的测试人数纪录，成为 EA 史上参与人数最多的 Beta 测试，同时这一成绩也远远超过《守望先锋》970 万的测试成绩。

所有参与到测试的 1320 万名玩家在游戏中达成了许多令人咋舌的纪录，其中近战武器击杀数达到 2890 万次；载具击杀数 2380 万次；甚至就连只有在战局后盘才能出现的装甲列车的击杀数也达到了惊人的 1300 万次；另外作为此次游戏重点宣传的骑兵职业也受到了玩家的欢迎，共创造了 6220 万次击杀。在职业选择方面，有 30% 的玩家热衷于扮演突击兵，侦察兵则比例为 28%，支援兵 21%，而作为战斗后援的医疗兵只有可怜的 10%，最后的 11% 分别被坦克手、飞行员和骑兵所包办。在所有特殊职业中，坦克猎手成为了最具杀伤力的精英职业。



在创造历史的同时，其实此次测试开始后，曾出现过一些不那么令人愉快的小插曲。测试首日不少玩家出现了无法登陆的情况，原本玩家认为可能是服务器出现了问题，结果是因为一个名为“PoodleCorp”黑客组织袭击了 EA 的网络服务器，在造成众多玩家无法登陆《BF1》服务器的同时，EA 旗下一些其他游戏的多人联机也受到了影响，不过好在这次攻击很快就得到了处理。



新闻短波 INFO

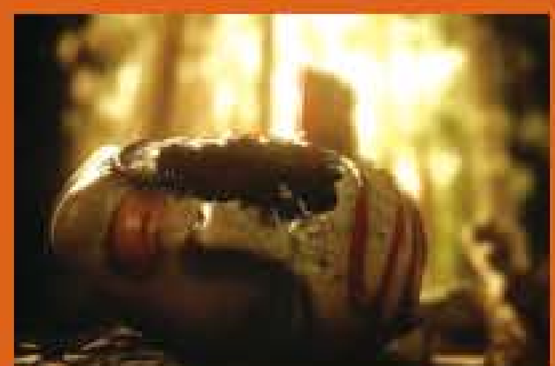
国民美少女参演《仁王》

近日，《仁王》公布了两名全新角色，分别是德川家康和女忍者“胜”，这两位角色将由著名演员市村正亲和武井咲来担任角色脸模并配音。除了大家已经非常熟悉的家康外，女忍的设定是服部半藏的部下，她厌恶着乱世与武士，守护灵是一只兔子。值得一提的是，本作是 Team Ninja 第一次采用真人脸部建模，所以特别邀请了演员出演。饰演德川家康的市村正亲是日本老牌演员，作为舞台剧演员出演过《我的老大，我的英雄》、《仁医》等剧目，女忍的扮演者则是 2006 年第 11 回全日本国民美少女大赛模特奖和多媒体奖的获得者武井咲。



Capcom确认《生化危机7》没有“微交易”要素

国外媒体 VideoGamer 前不久向 Capcom 了解《生化危机 7》这款游戏的情报时，向 Capcom 求证了本作中是否会包括微交易要素，得到了否定的回答。Capcom 方面表示，玩家提前预购本作将会得到被称为“求生包”的 DLC 内容以及动态主题，但是游戏内将不会出现微交易要素。在 9 月 15 日，Capcom 也为本作推出了支持所有玩家下载的全新版本 DEMO，这个名为“Twilight Version”的试玩将会在之前仅供 PS+ 会员开方下载的版本上进行一些更新。



业界声音 SCENE

在 TGS 2016 的展会上，小岛秀夫借着被采访的机会撇清了和《潜龙谍影 生存》的关系，他表示自己和这部作品毫无瓜葛，如此一来之前传出《潜龙谍影 生存》的创意是出自小岛秀夫的流言自然就被攻破。而采访中坐在一旁的新川洋司也打趣地说到，如果由他来开发本作，一定会加入机甲元素。



“《潜龙谍影》系列”的主题是与政治和谍战相关的，加入僵尸怎么可能合适呢？

GAME 《最终幻想 世界》发售日确定 中文版提前两天面市

在前不久刚刚结束的东京电玩展期间,《最终幻想 世界》的游戏开发总监千叶广树宣布本作将于2016年10月25日正式发售,同时也确定亚洲地区将推出繁体中文版。值得一提的是,千叶广树所说的10月25日这个发售日,其实对应的是亚洲地区的中文版,而实际上日版游戏要等到10月27日才正式发售才会正式发售,比中文版的发售日晚了两天。提前预定本作的话可以获得游戏的首发特典,内容为《最终幻想7》中登场的经典反派萨菲罗斯,他将会在游戏中成为玩家的守护者。而在亚洲地区游戏还将提供追加特典内容,玩家可以获得白陆行鸟和光明莫古力,以及游戏制作人桥本真司在过去所制作过的特殊机体,日版游戏还将提供更多的店铺预约的特典内容,日文数字版的预购特典还可以获得仙人掌车长强尼。除此之外,玩家还可以为不同版本游戏额外下载日文或者英文语音。目前游戏的正式售价也已经确定,日文版的售价为5800日元(不含税),全球定价为50.99美元,下载版售价为33.99美元,各地区的实际售价将会在日后公布。



业界声音 SCENE

当宫本茂在苹果发布会上公布《Super Mario Run》之后,《今日美国》很快就找到他进行了采访。宫本茂在采访中表示,虽然他当年认为手机并不是最好的游戏平台,不过他还是必须承认情况出现了改变。而当记者顺势询问他对VR的看法时,他则表示尽管他确信令马里奥登陆到新的平台可以保持品牌活力,不过VR的特质和马里奥作品本身"与家人同乐"的理念并不相符。



马里奥的游戏方式,并不适合VR设备。

GAME 处处争先《最终幻想15》成PS4最佳伙伴

在PlayStation 2016东京游戏展展前发布会上,田畑端登场为玩家展示了《最终幻想15》的PS4限定机,值得一提的是这款限定机型也是新版PS4主机公布的首款主题限定机。众所周知旧版型号的PS4主机因为存在一个可以自由拆卸的硬盘盖,所以厂家可以十分方便的通过更换硬盘盖来打造限定主机,不过新版PS4主机因为顶部外壳采用了一体式的设计,所以不少玩家猜测这一方法应该已经行不通了。而《最终幻想15》PS4限定机的登场则让我们看到了新版PS4主机推出特色限定机的新方向。这台《最终幻想15》PS4限定机在设计方面花了不少心思,原本PS4的磨砂机盖更换为了材质光滑且印有月亮图案的机盖,同时月亮的中心还有《Final Fantasy ⅩⅤ》的金字LOGO,主机下层角落也同样有一个"ⅩⅤ"的标志,细节上可谓下足了功夫。这款限定主机将于今年11月29日随《最终幻想15》游戏同步上市,田畑端还为它起了个名字叫做——Luna Edtion(月亮版)。

而之前的延期后,《最终幻想15》的发售日已经晚于PS4 Pro主机的上市日期,为了表示新主机的支持,在TGS期间的"Active Time Report"放送节目中,本作的监督田畑端也表示他对于PS4 Pro的性能提升充满了兴趣,所以在经过了一段时间的跟进后,《最终幻想15》将在发售后立即支持PS4 Pro的全新规格特性,不过具体会有哪些提升并未详细提及。不过田畑端保证,在游戏发售之前他们仍然会不断对作品进行优化,比如相比之前的版本,目前本作在远景植物等内容的表现上其实已经获得了提升。


▲《最终幻想15》4K分辨率宣传图。



▲《最终幻想15》"Luna Edtion"限定版主机。

新闻短波 INFO

任天堂与苹果展开合作

在9月初的苹果2016年秋季新品发布会上,传奇制作人宫本茂登场,宣布任系最经典的游戏品牌"Super Mario"将推出一款名为《超级马里奥Run》的手游作品。本作是一款可以让玩家使用单手操作的跑酷类游戏,目前暂时只会在iOS平台发行。而除了马里奥外,《精灵宝可梦GO》的制作人也随后上台宣布将会为游戏推出对应Apple Watch的版本,游戏预定会在年底前登陆Watch OS。



《怪物猎人》有望推出真人电影

在TGS的Capcom展台的舞台活动上,《怪物猎人》系列制作人辻本良三登台,宣布正在为《怪物猎人》的好莱坞真人版电影企划进行筹备工作。不过目前这个企划应该还在初期阶段,辻本良三并没有在现场透露更进一步的消息。继去年TGS上Capcom公布《怪物猎人 物语》改编动画后,Capcom对《怪物猎人》这一品牌的多元化发展也表现出了相当程度的重视。



黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 亚森·罗宾 ■出自《女神异闻录5》 ■Coser 郾尼

女神异闻录5 PERSONA 5

■Atlus ■角色扮演
■2016年9月15日 ■日文版



PS4/PS3

- 触及社会阴暗面的剧情
- 时髦度爆表的 UI 设计
- 深邃的战斗系统

黄金珍藏 **30**





无论是极具设计感的游戏界面、大幅进化后可玩性极高的战斗迷宫，还是深邃黑暗贴近现实的剧情、优化后的暗影交涉系统，乃至于声优们的本色出演与A社一贯擅长的出彩配乐，每一处细节都叫玩家忍不住啧啧称赞。**堪称是为JRPG界注入了一剂强心剂，足以叫粉丝们为之感动落泪。**



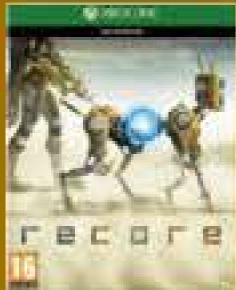
虽然经过了八年的等待，但《女神异闻录5》在各方面都超出了预期，没有辜负期待。超股实的游戏内容、让人欲罢不能的系统、极具个性的角色以及酷到骨子里的UI设计，除了系统变化稍有不足外，几乎无法从这款游戏身上挑出缺点。不出意外的话，今年的最佳 JRPG 非它莫属。



时隔8年后推出的正统续作并未令人失望，极致风格化的界面元素在视觉表现上可谓独树一帜，潜行与解谜元素在迷宫中的大量运用则带来了与系列作品截然不同的新鲜感，回归大都市后立足于社会阴暗面的剧情也让整体格局和立意更加深刻。反而是一向出彩的音乐部分表现平平，缺乏惊喜。

核心重铸 ReCore

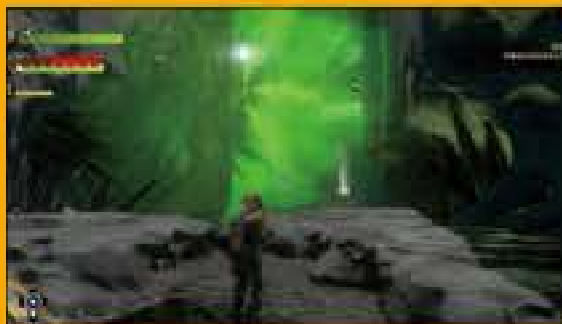
■Comcept ■动作冒险
■2016年9月13日 ■中文版



XOne

- 自由度极高的地图探索
- 难度十足的闯关迷宫
- 创意新颖的核心玩法

22





能够二段跳和空中冲刺的玩法，还有关卡中各种颇有难度的踏板和机关，使得本作可以被称作3D版《洛克人X》，广阔的地图探索也让人不由感叹像《洛克人Dash》。可惜当前版本的BUG量很多，读盘速度也很慢，内容也是半成品，希望以后能更新补丁改善，给玩家更好的游戏体验。



抛开游戏部分内容还没有做完的事实，本作还是有不少可圈可点的地方。围绕着“核心”来进行的战斗和组装、优秀的跳跃与冲刺手感、国服 Win10 版本的良心售价。**纵然本作死亡后读取时间过长使游戏体验打了折扣，但能在这个时代玩到这样一款特殊的作品，这本身就实属难得。**



游戏的核心玩法很不错，但优化方面做得很差，更新了加速读盘补丁后速度还是很慢。目前的版本只是半成品，没有第五个机器人，部分地牢也没有完善，在这个基础上还有数量极多的BUG，日后能更新去掉以上问题的话还是值得一玩，但中文化只有机翻的程度还是不得不让人吐槽。

职业进化足球2017 Pro Evolution Soccer 2017

■Konami ■体育
■2016年9月13日 ■中文版



PS4/XOne

- AI 智能大进化
- 王涛中文解说回归
- 快节奏的赛事体验

22





王涛的中文解说正式加入到游戏中，如今想来还是十分不可思议。不过毕竟成了官方版本，段子和笑料还是稍稍显得严肃了一些。游戏的整体表现上和之前Konami放出的情报相同，提到过的改变之处确实都实现了进化，虽然都是一些小修小补，不过系列可以不断进步还是十分令人十分欣慰的事情。



今年的“实况”在许多细节上都得到了不错的优化，手感更加爽快，球员动作更为流畅，在前作的基础上本作再次实现了诸多内容的进化。不过之前被官方重点宣传的智能AI的实际表现则比较一般，基本上所谓的灵活应对就是在禁区内疯狂囤积防守球员排出铁桶阵型，这点实在令人无奈。



虽说本作画面与前作相比并没有质的进化，但在色彩、模型、阴影方面都做了一些优化和调整。“高级指示”的加入以及球员AI的提升使得比赛更富策略性。而王涛与苗锟的普通话解说，虽有时会有语句与情景不对应的问题，但能在官方作品中听到熟悉的声音便已经让人满足。

文 华尔兹 美编 咕噜



不知为何，游戏发售后国内玩家对本作的评价与国外玩家形成完全相反的一面。不少人对游戏的建模与UI有很大意见，并且对外线空位的高命中率颇有微词。笔者对本作的进化还是持正面意见的，玩过网战的玩家都知道游戏的外线为什么要准，外线的威胁迫使对手不敢过于依赖内线防守，这需要防守者更专注于外线的防守，否则游戏就会变得跟以前一样，出现全体联防的现象，虽有失真实却在对战平衡性上更加有趣。何况如果仅仅是命中率的问题，玩家大可在参数中进行修改。此外《NBA 2K17》辉煌生涯模式和梦幻球员都是能玩一年的模式，本作进化令人欣喜。相信随着几次补丁的推出，《NBA 2K17》逐渐会呈现出更加成熟的姿态。

NBA 2K17	2K Games	体育
多机种 NBA 2K17		中文版
2016年9月20日	本地1人、在线1~10人	对应年龄：全年龄
售价为PS4、XOne：465港币		

操作指南与心得

基本操作要素

本作整体操作没有太大的变化，不过对投篮时机槽进行了调整。不再是以按住投篮键将力度槽按至中间为最佳，取而代之的则是按到槽最大位置即可完成完美出手，按投篮键时间过长则会弹回。每名球员出手速度以及姿势都不尽相同，玩家需要多多练习了解自己球员的特性，方能做到空位命中。

初次接触的玩家可能不太了解场上球员脚下一些图标的作用。球员脚下的圆光标，短槽为玩家的力量，在使用冲刺等动作时都会消耗力量，当力量使用过多，消耗完体力则会进入疲劳状态。所以在做一些消耗体力的动作时要适度而行，否则球员出现佳得乐图标时则表示无体力，各项数值会大幅下滑，需要叫暂停轮换到场下休息一段时间。

球员下方有五角星标志代表其为明星球员，有较高的能力值。有扣篮的标志表示该球员擅长扣篮动作，有数字3则表示该球员有较为精准的三分数值。

而出现十字的标志则为该球员受了轻伤，可以继续比赛但是无法发挥全力。红色十字则表示该球员受了重伤，下次暂停后便无法回到场上。绿色十字则表示该球员一段时间后可能会回到正常状态，没有太大影响。

游戏中按下方向键↑可以查看所使用球员简单的数值，这样如果对该球员不是特别熟悉，也不用再怕不清楚其擅长什么得分方式发愁了。

本作依然延续了进攻中的“节奏”设定，相信系列老玩家都很熟悉。球员脚下的圆形光标会有状态提示，其中在多次命中后光标会变成红色，代表该球员已经进入火力全开状态，俗称热手，该状态下球员的命中率等数值将会大幅增加。如果没有持有技能的情况下，对方叫暂停以及投篮中断都可能将热手状态取消。反之如果持续表现不佳则会变成蓝色光标进入冰冷状态，此状态下各项能力大减，需要通过得分或者叫暂停来解除。

游戏中一些球员有自己的技能徽章，技能徽章多种多样，它可以增加球员的某项能力。比如徽章“隔人暴扣”能力可以增强隔扣的几率，“神射手”可以减少对手对出手的干扰。游戏中有些球员能力可能不高，但是由于有特定的技能徽章在，使其价值大大提升。

好多人抱怨找不到快速换人了，其实只要按下方向键↓之后通过右摇杆选择更换的球员即可，按下LB/L1则为选择更换固定班底。方向键→则可以对进攻防守针对方式进行调整。玩家还需要慢慢适应。



投篮

本作跳投上基本与《NBA NBA 2K16》大补后保持一致，空位拉开后会有比较不错的命中率。但是移动投篮仍然比较吃力，在这点上玩家需要注意。由于本作仍然鼓励快攻，使用上篮有比较高的命中率，有时候为了避免对抗，可以上篮时双击□/X键选择使用欧洲步上篮，这样可以较高几率打进。此外在上篮时可以选择回避防守者上篮：方法为向着防守者另一边拨动右摇杆。

基础跳投：将右摇杆向下推或者按住□/X键。

擦板投篮：将右摇杆向上推。

普通上篮：在上篮时向左右或者篮筐三个方向推右摇杆，使用的手会不同。

抛投、跑投：在突破时将右摇杆向篮筐反方向推，近距离时可以使用。

反手上篮：沿底线突破时，右摇杆推底线方向。

欧洲步上篮：向篮筐切入时双击□/X键。

双手灌篮：突破时，按住R2/RT右摇杆推篮筐方向。

惯用手或非惯用手灌篮：按住R2/RT向左或右推住右摇杆，右摇杆的方向决定了扣篮手。

花式灌篮：按住R2/RT向篮筐反方向推住右摇杆。

假投动作：轻击□/X键或快速推动然后释放右摇杆。

跳步收球：在运球时按□/X键加上偏离运球方向的左摇杆，左摇杆决定跳步的方向

转身投篮：按住R2/RT然后双击□/X键。

空中改变投篮：在扣篮或上篮过程中，在空中向任何方向推动右摇杆。

跨步过人：在假投篮骗起对手后，任意方向推住右摇杆。

补篮：当一位进攻篮板手准备跳起时，按下□/X键或朝任何方向推住右摇杆。

背身动作

本作中内线球员地位提升不少，这多半归功于背身动作的强化。在背身要球后使用向底线突破动作或者硬顶都能有比较好的效果切入，如果玩家要位足够深，甚至可以直接完成原地暴扣。

背身投篮动作中“背身晃肩勾手”如果在能力足够并且足够距离的情况下使用可以很好地解决战斗，这种背身投篮时机对手较为难掌握。背身上下假动作则俗称梦幻舞步，有非常不错的得分效果，多多利用背身后的假动作，即使不进球，也有较高的几率造成对手犯规。

进入及离开背身：按住L2/LT键来背身，松开L2/LT键将离开背身状态进行面框。

更换背身姿态：按住L2/LT键开始背身。朝远离篮筐的方向快速推动并释放右摇杆。

朝禁区突破：按住L2/LT键开始背身，按住R2/RT键+朝禁区推动左摇杆然后迅速松开L2/LT。

突破底线：按住L2/LT键开始背身，按住R2/RT键+朝底线推动左摇杆然后迅速松开L2/LT键。

背转身脚步：按住L2/LT键开始背身，朝篮筐左或右推住左摇杆，然后轻按□/X键。

转身或切入：按住L2/LT键开始背身，然后，向任一肩膀方向转动右摇杆。

激进背身靠打：按住L2/LT键开始背身，按住R2/RT键+朝着背身防守者的方向推动左摇杆。

背身上篮：按住L2/LT键开始背身，朝着篮筐推动左摇杆+朝任意方向按住右摇杆。

背身钩射：按住L2/LT键开始背身，在推动左摇杆的同时，朝着篮筐向左或右推住右摇杆。

背身后仰：按住L2/LT键开始背身，背对着篮筐方向时向左或右推住右摇杆。

背身晃肩勾手：按住L2/LT键开始背身，在推动左摇杆的同时，按住R2/RT键+朝着篮筐向左或右方向推住右摇杆。

背身晃肩后仰：按住L2/LT键开始背身，在推动左摇杆的同时，按住R2/RT键+朝着远离篮筐向左或右推住右摇杆。

背身跳步：按住L2/LT键开始背身，朝篮筐反方向推住左摇杆，然后轻按□/X键。



背身后撤步：按住L2/LT键开始背身，朝篮筐反方向推住左摇杆，然后轻按□/X键。

背身假投动作：按住L2/LT键开始背身，准备开始背身投篮然后迅速释放右摇杆。

背身上下假动作：按住L2/LT键开始背身，使用右摇杆作出假投动作，然后在假动作结束前再次推住右摇杆。

背身灌篮尝试：按住L2/LT键开始背身，按住R2/RT键，朝着篮筐推动左摇杆+右摇杆，这招要在足够距离下硬扣。

运球

运球方面，不同球员的运球方式不一样，而运球节奏的变化导致运球后突破的成功率会有所不同。游戏中纯靠着运球甩开对手有一定难度，不过这里还是有一些实用技巧推荐的。其中大步交叉运球摆脱后再推另一边的用加速可以甩开对手。后撤步在快攻时，出手快的球员使用时有很好的效果，尤其面对电脑防守，可以拉开足够的距离出手。“双重威胁组合”这个动作可以很大几率将防守者位置推开，从而有更好的出手空间。

冲刺：按住R2/RT键+任意方向推动左摇杆。

节奏运球：朝着篮筐方向推住右摇杆然后迅速松开。

招牌花式运球组合：连续拨动右摇杆进行站立运球动作以触发持球招牌晃人运球动作。

内切外带：按住R2/RT，右摇杆向篮筐方向推然后迅速放开。

急停：朝持球手方向轻推右摇杆并立即松开。

急停过人：按住R2/RT键+朝持球手的方向推动右摇杆然后迅速释放。

交叉运球：朝无球手轻推右摇杆。

交叉运球摆脱：R2/RT键+朝非持球手轻推右摇杆。

胯下运球：在球员背后和无球手方向推右摇杆。

背后交叉运球：向篮筐反方向推右摇杆。

后撤步：RT/R2键+朝篮筐反方向推右摇杆快速放开。

转身：从持球手方向绕球员背后旋转右摇杆后放开。

半转身：持球手向篮筐方向用手朝篮筐方向将右摇杆转1/4圈后快速放开。

三重威胁刺探步：双手持球时朝左、右推右摇杆

三重威胁组合：双手持球时朝着篮筐方向推住右摇杆然后迅速松开。

三重威胁后撤步：双手持球时按住RT/R2键然后向篮筐反方向轻推右摇杆。

三重威胁转身突破：双手持球时旋转右摇杆。



传球

从《NBA NBA 2K16》开始，传球有了三种区别，分别是“普通传球”，“击地传球”以及“过顶传球”。这三种传球可以让玩家面对不同对手传出更有利的好球。其中击地传球在面对大个子防守者时较为有利，在向低位喂球或者传球给溜底线球员时非常管用。过顶传球则跳过队友以及对手传球，向内线以及快攻发动时非常实用。传切战术的使用方法为按住 ×/A 键的时候，将球传给队友自己进行跑位，松开后队友回传。传切战术在面对 1 对 1 防守时较为管用。而同理朝篮下直传这招在省略掉挡拆后的内切一样具有破坏力。

普通传球：按下 ×/A 键传球，使用左摇杆选择接球者。

击地传球：按下○ /B 键传球，使用左摇杆选择接球者。

过顶传球：按下△ /Y 来向左摇杆方向上最远的目标发出一个高出手点的传球。

假传：在站立或朝篮筐突破时，△＋○ /Y+B。

定位传球：按下 R1/RB 键然后按下想要接球者的动作键，用左摇杆去控制接球人到你想要的任何方向。

花式传球：双击○ /X 键传球，使用左摇杆选择接球者。

跳传：在站立或朝篮筐突破时，按下□＋×/X+A。

空中接力：双击△ /Y 键传球，使用左摇杆选择接球者。

单人空中接力：双击△ /Y 键＋朝篮筐推住左摇杆。

手递手传球：按住○ /X 键召唤队友拿球，等他到传球范围或者释放○ /X 键强制提前传球，使用左摇杆选择接球者。

朝篮下直传：按住△ /Y 键让队友朝着篮筐切入，等待他进入范围或释放△ /Y 键提前传球，使用左摇杆选择接球者。

不停球直接传球：在最初接球者拿到球前，按 ×/A 键，使用左摇杆选择接球者。

专家摇杆传球：按住 RB/R1 键＋向想要传球的方向推动右摇杆。

传切战术：按住 ×/A 键传球并保持对传球手的操作，松开 ×/A 键接住回传。

滚地传球：底线发球时按下△ /Y 键。

进阶进攻

进阶操作方面，初期玩家可能找不到如何发动战术。其实 PS4 版只需要利用模拟触屏根据方向划即可实施战术部署，XBOX ONE 版则可以按下方向键←配合右摇杆实施。

本作中按住 L1/LB 呼叫挡拆依然是很好的进攻手段，在挡拆中玩家可以找到很好的突破点，进行向对方内线的侵入，在队友挡拆结束后默认会进行内切，此时看准机会传球攻篮下可以完成一次挡切。在挡切中可以通过 L1/LB 进行内切外切的调整，尽管在传球路上的封锁让挡切战术没有之前那么无解，不过利用拉开以及错位进攻也可以很好地终结打不开局面的时刻。

佯装掩护的作用是在对手识别挡切的时候提前跑位，打其错位出其不意。

呼叫暂停：进攻时按下触摸板 / BACK 键。

2K 智能战术呼叫：按住 L1/LB 配合右摇杆方向。

挡拆控制基础：按住 L1/LB 让队友为你设置掩护。

挡拆控制方位：按住 L1/LB 挡拆时按 R2/RT 进行选择方向。

挡拆控制切入还是外切：按住 L1/LB 挡拆时用 R1/RB 选择切入或拉开，默认为切入。

佯装掩护后外切：在呼叫挡拆后，在掩护球员被撞上之前再次按下 L1/LB，让其佯装掩护后切入或拉开。

定位挡拆控制：按住 L1/LB 然后选择队友对应的按键，就是选择出来挡拆的球员。

溜底线：在命中投篮后发球球员沿着底线移动，按住 L2/LT 并使用右摇杆。

快速背身动作：从左向右滑动触摸板或者方向键→呼叫快速背身战术。

快速单打战术：从右向左滑触摸板或者方向键←呼叫快速单打战术。



防守

初学者记得在防守时按住 L2/LT 来进行贴防，大部分情况下这个动作可以自动干扰进攻者，当然干扰力度没有直接盖帽来的大，好处是可以少犯规并且风险小。

游戏的防守精髓在于，如果你能全程手动防守最好，但大部分还是需要电脑辅助防守才能更好防住对手。如果完全交给电脑，在不少情况下电脑的惯用逻辑会造成较大的空位，玩家需要手动调整防守的位置。记住尤其在防外线球员的时候，手动容易被突破，交给电脑则容易被跳投，唯有两者结合才是最好的防守方法。

在对方球员被包夹时最容易抢断成功。《2K17》的双人包夹还是很强，在两名球员的干扰下如果不迅速出球，有很高几率被断掉。合理利用包夹防守是高手玩家的必学课程。其中利用双人包夹后，逼迫对手传球，第三人在传球路线上实施拦截是非常有效的防守手段，当然这个防守如果不成功则会给对手让出硕大的空位，本作补位没有《NBA 2K16》那么快，这一点还是很平衡的。

球员切换：按下 ×/A 键＋来操控另一位接近球的防守者。

贴身防守：按住 L2/LT 键进入低防守姿态。

盖帽：在投篮者附近时按下△ /Y。

抢断：靠近运球者或在传球线路当中时，按下□ /X。

专家摇杆抢断：向左或右推动右摇杆来选择抢断用的手，远离运球者的方向则是阻碍，朝着运球者的方向则是掏球。

压迫持球者：按住 L2/LT 键并朝运球者推动左摇杆。

快速滑步：向任何方向推住右摇杆。

干扰投篮：当投篮过程中的投手附近按住 L2/LT 键或朝任何方向推住右摇杆。

垂直干扰：朝远离投篮这的方向按住左摇杆并按下△ /Y 键。

大力盖帽：按住 R2/RT 键并按下△ /Y。

制造撞人犯规：按住○ /B。

假摔：双击○ /B。

定位切换：按下 R1/RB 键然后按下想要的防守者的动作键来控制他。

进阶防守

防守战术中 2-3 联防以巩固篮板和保护篮下为目的，并加强了对敌方溜底线的防范，但对于外线以及 45 度远投没有太好保护。3-2 联防则一般用来对付对方的外线投手，也就是针对外线球队的防守方法，3-2 联防可以扩大防守增加抢断快攻机会，但两侧及底线的三分以及罚球线以下小禁区不容易防守到。而人盯人防守更趋向于整体平衡性防守，但在面对传切等战术时会略棘手。三种防守战术各有千秋，玩家需要根据场上情况来进行调整。

故意犯规	按住□ /X 键
双人包夹	按住 L1/LB
定位双人包夹	按住 L1/LB 配合对应球员的按键
球队故意犯规	按下 BACK/ 触摸板按键
防守压力调整	按下 L1/LB 然后再按下对应的防守者并选择防守策略
呼叫 2-3 联防	触摸板从上向下划或者方向键←后右摇杆向左
呼叫 3-2 联防	触摸板从左向右划或者方向键←后右摇杆向右
呼叫人盯人防守	触摸板从下向上划或者方向键←后右摇杆向下

辉煌生涯模式

模式介绍

作为游戏最受欢迎的模式之一，辉煌生涯模式在各方面取得了不小的进化。其中再也没有《NBA 2K16》前期那臭长的剧情，取而代之的则是更多可选化的有趣事件。玩家除了比赛外会在此期间遇到各种各样有趣的事件，让玩法更加多样化。

初期玩家在生成球员的时候，不同的身高臂展都会对生涯模式球员的能力造成影响，高个子大体重的球员往往要牺牲较多的敏捷性、速度等数值，告别了以往占据绝对身高还能灵活自如的现象。当然话虽如此，篮球毕竟是高个子球员的运动，选择身高高的球员在游戏中还是会吃香不少。生涯模式角色在每个位置的选择上也区分成了针对不同能力发展的初始能力值，比如同样是大前锋，就有倾向运动能力、或者投篮能力的多种类型。玩家完全可以根据自己的喜好来选择。

其中属性能力提升与《NBA 2K16》一样，每类型球员能力值都有上限，当无法突破的时候，只能依靠属性强化来临时加满，这也是为了更好平衡每个位置类型球员的能力。

在增强能力方面，值得一提的是新增了佳得乐能量强化，主要作用为帮助玩家在球场上恢复体力。

2K职业业余混合赛

本作辉煌生涯中的新模式，主要玩法是针对网战，多名玩家一起组成队伍来打联赛。玩家可以创建属于自己的队伍，然后与其他网上的队伍比赛。其中称谓、颜色以及标志都可以自行创作。在球队练习场地中必须有最少三人才能开始比赛，在自由球员的选项中玩家可以以送出报价的方式招募新的球员，加入到自己的队伍中来开始比赛。随着玩家胜利次数增多，等级会不断提升。此外玩家可以以临时球员的身分加入业余混合比赛中，在场地中等待凑够队友和对手开始比赛，打这种比赛可以提升街头公园模式的名声。由于比赛需要多名玩家同时在线进行，所以对玩家网络质量是一大考验。

街头公园模式

玩家可能会发现，游戏没出几天，街头公园中已经充满了各种能力超高的大触，其实这是因为在正式版发售前游戏的序章试玩已经对所有玩家开放，在序章里面是可以购买 VC 的。

本作增加了街头公园卡片，卡片类似于其他主视角射击游戏网战中的加强卡。使用后玩家可以在某场比赛中暂时提升能力。对于比赛有更好的帮助。



街头模式中形形色色的玩家都有，玩家可以根据位置总结出一套适合自己的打法。其中以笔者使用内线球员为例，防守时推荐不要跟着对方球员跑，直接落位在禁区靠近罚球线的位置，（别退得太深）容易被隔扣。这样无论防守对方外线球员突破还是抢板都有很好的优势。

进攻时玩家面对的如果是老鸟玩家，多半也会用相同的方法防守你，破解的办法就是反其道，将远投练好，这样通过跑位来远投，可以大大增加得分几率。

梦幻球队模式

《2K17》在梦幻球队上今年增加了更多的卡种类来让玩家投入（taoqian）。本作梦幻球队最大的一个变化就是一开始就能用超级自由球员，玩家可以选择特定的自由球员卡包，打开后该球员会作为自由球员让玩家暂时使用，没错，只能暂时使用，无法续约无法卖出。这些球员包括詹姆斯、库里、保罗乔治等，使用几场以后玩家就要跟他们说再见了。这个是制作组从隔壁《FIFA》那边借鉴来的，目的就是让玩家先爽几把之后慢慢入坑。

称霸赛模式刷星心得

历代较受欢迎的称霸赛模式，《2K17》仍然给玩家准备了 198 颗星挑战。玩家需要在每场比赛中获得三星评价从而取得对应的卡包，其中三星得到的球员卡包可以获得对方球队中的一名球员卡片，让其加入到自己队伍中，其中大部分球员数据不错，也有几率可以开出超级明星球员，全看运气了。

想要拿到 3 星评价就需要玩家在比赛中表现达到固定的评价分数，称霸赛模式越到后期获得三星要求的分数越高，也就是说单纯赢下比赛是拿不到 3 星评价的。有些后期的比赛要求拿到 900 多分，这可能难倒了不少新手玩家。其实称霸赛模式的积分规则延续了《NBA 2K16》后期版本规则，玩家需要尽可能多的完成高分动作便可快速累计评价。总结出该模式下最容易获得分数的动作为打反击快攻，一次下来分别可以获得助攻 + 快攻 + 扣篮的多个点数。全场多用包夹，这样盗掉对方球后快攻反击的机会比较多。队伍中有擅长下快攻的球员可事半功倍。如果半场进攻则推荐用背身的方式快速进球，推荐多用梦幻舞步，这样一次进攻也有不少分数。

此外该模式下电脑并不会放水，攻防两端都不含糊。建议玩家以守代攻，多用包夹逼迫对方投篮失误后反击，随着比分拉开，对手失去节奏，刷分就很简单了。在进攻拉不开局面的时候建议按住 L1/LB 呼叫挡拆，这招挡拆后的内切往往有不错的效果。

此外关系到分数评价一个额外但非常重要的因素就是玩家的罚球次数，在一场比赛中一定要获得 10 次的罚球，如果玩家全部命中罚球可以获得额外 100 点的加成，这 100 点可大大提升比赛的评价分数，这对取得高分是非常重要的。此外 3 分球也有分数加成，同样是要求十次出手，3 分命中率可能没有罚球准，却也能骗不少分。

梦幻球队街头模式

梦幻球队的街头模式其实就是前作战帖模式的延续，玩家选出自己的 10 名球员逐个与网上的玩家进行 3 对 3 的街头对战。在开始前玩家会分到电脑随机给玩家的 2 名球员，其中包括一些超级巨头。该模式下对手都是网战中的高手，建议后期有了好球员再来挑战。



梦幻球队街头模式下最好的搭配是两名控卫与一名内线球员组合，玩家手动控制内线球员站在禁区位置防止突破，其他球员手控补外线失位即可。注意玩家在选择 10 名球员的时候尽量以三分准的球员为主，因为如果不小心抽到其他两名队友也是内线球员，而对方防守站在篮下的时候真挺无解的。

进入黑市的方法

玩家再也不用翻球员卡片背面找符文来解锁。本作解锁黑市的方法为在梦幻球队菜单中选择卡包，之后选择购买卡包，在这个画面中等待 30 分钟后退出，这样玩家就会进入黑市，里面有超强的卡包。

成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
应有尽有	白金	获得除此之外的所有奖杯。
我来搞定	15/ 铜	一场比赛中跳起传球助攻 5 次。
等等，还有更多！	15/ 铜	在辉煌生涯、公园等模式中完成一次 2 加 1 后的庆祝动作。
进行调整	15/ 铜	在比赛执行一次临场职教防守风格。
第一步	15/ 铜	在线比赛中赢得一枚召集令。
臻至完美	65/ 金	在在线比赛的史上最强级别中赢得 10 场比赛。
得戒者	15/ 铜	在在线比赛中使用低等级的队伍打败一支一等级的队伍。
斗牛	15/ 铜	在自创球场与队友进行 1 对 1 单挑。
你的标志	15/ 铜	在辉煌生涯模式中制作属于自己的跳投动作。
大众偶像	30/ 银	在辉煌生涯模式中获得 5,000,000 粉丝。
天天有球打	15/ 铜	在辉煌生涯模式中成为首发球员。
全明星制霸	15/ 铜	在辉煌生涯模式中参加一次全明星比赛。
收入几何	30/ 银	辉煌生涯模式中以自由球员身分签下顶薪合同。
街头霸主	15/ 铜	在街头公园模式中在同一球场至少获得 5 连胜。
不给面子	15/ 铜	在街头公园模式中终结其他球队的 5 场或以上的连胜。
我的队伍呢	30/ 银	在街头公园模式比赛中获得 5 分、5 助攻，5 篮板的数据。
一飞冲天	15/ 铜	在街头公园模式中加入一支队伍。
秀肌肉	30/ 银	在公园模式中光上身。
代表	15/ 铜	在街头公园模式中赢得 3 场对决日比赛。
众志成城	15/ 铜	加入或者创建一支 2K 职业业余混合赛球队。
开始热身	15/ 铜	完成一场 2K 职业业余混合赛临时球员比赛。
崛起	15/ 铜	作为一支职业等级或更高等级的 2K 职业业余混合赛球队的成员获胜。
保险政策	15/ 铜	在传奇经理 / 终极联盟中对一个交易出的选秀权上添加顺位保护。
信心满满	15/ 铜	在传奇经理 / 终极联盟中对一个交易出的选秀权上添加顺位交换。
加一	15/ 铜	用一支扩张球队开始新的终极联盟游戏。
回到未来	15/ 铜	在休赛期开始新的传奇经理 / 终极联盟游戏。
举起荣耀	30/ 银	在季后赛模式中获得 NBA 总冠军。
只需说不	15/ 铜	在梦幻球队模式中购买一个卡包。
以史为鉴	30/ 银	在梦幻球队模式的征服模式中解锁历史征服模式。
称霸致胜	30/ 银	在梦幻球队模式的征服以及历史征服模式中获得 198 颗星。
我的通行证	15/ 铜	在街头公园模式中前往劲敌球场。
千里之行始于足下	15/ 铜	在街头公园模式中提升名声等级到新秀 3。
没有电视，没有报纸	15/ 铜	与贾斯蒂斯进行额外训练。
脑洞大开	15/ 铜	为你的动态双人组起一个绰号。
诗人贾斯蒂斯	15/ 铜	在贾斯蒂斯要离队事件中，选择公开支持贾斯蒂斯留队。
就此离开	15/ 铜	从丹佛那得知悲伤的消息。
用一点小帮助	15/ 铜	告诉泽维尔关于执行一个更好的计划。
酷哥是个好人	15/ 铜	与贾斯蒂斯去理发店。
一辈子的朋友	30/ 银	与老友打招呼。
安全为重	30/ 银	在受伤事件中选择休息以免更严重的伤病。
喜剧家天赋	30/ 银	选择拍摄有趣的球鞋广告。
奥，回忆	65/ 金	获得来自福尔教练的礼物。
烈火之剑	15/ 铜	在街头公园通过添加 5 张重复卡片升级一张球场卡片。
我想回家	15/ 铜	在梦幻球队模式中获得一个红宝石级球员卡。
即视感	30/ 银	在梦幻球队模式中进行一次“威望”重生。
向着胜利……	15/ 铜	在梦幻球队模式中获取一枚挑战代币。
... 朝着战利品	15/ 铜	在梦幻球队模式中获取挑战奖励。
嘘！	15/ 铜	在梦幻球队中解开密码。
空心入网	15/ 铜	在梦幻球队模式中找到一张得分卡并命中投篮。
下一级	15/ 铜	在梦幻球队模式中的街球模式中提升至 10 级。

难点成就 / 奖杯获得方法

进行调整

在防守时按下方向键←，之后选择一个防守战术即可。注意这个成就 / 奖杯无法在辉煌生涯模式中解锁。

我来搞定

跳起传球的方法为同时按 X/ □键与 A/× 键传球。传球后队友需要得分才算完成一次。这个成就 / 奖杯可以到辉煌生涯模式中靠传给内线球员完成。

等等还有更多

必须使用辉煌生涯模式中自己创建的球员完成，玩家需要预先在将“2 加一”也就是打进并加罚后的动作设置好，在被犯规打入进球时，推右摇杆任意方向做出预先设计好的动作就可以完成庆祝，取得成就 / 奖杯。

没有电视，没有报纸

玩家在公开训练设施中训练时，有几率贾斯蒂斯出现来一起跟玩家训练。笔者解锁这个的是第二次进入设施练习的时候，在将贾斯蒂斯提出的所有训练完成之后会进入对话剧情，完成后解除该成就 / 奖杯。

你的标志

辉煌生涯模式中玩家在训练场中会收到各种各样的短信，按下右摇杆便可查看短信。如果玩家要拿到这个成就 / 奖杯则必须在中期收到老 K 教练的邀约玩家出去的短信，之后该事件便会提上日程。到了当天便可完成专属投篮创作，外加 25k 的粉丝数量。玩家在投篮动作中选择三个类型并调整后保存退出，成就 / 奖杯就解开了。

斗牛

在传奇生涯模式中，玩家在打完比赛等空余时间都会在专属的训练场地，在场地中会有可能有队友进来，队友可能会提出各种练习要求，其中一种就是来跟玩家进行单挑，选择同意即可解锁成就 / 奖杯。注意这个成就 / 奖杯一定是要在自己的训练场地中才行，训练设施中完成单挑也不会解锁。

酷哥是个好人

与老 K 教练相关成就相似，玩家在生涯模式中会收到贾斯蒂斯的邀约理发短信，选择同意后当天去即可解锁成就 / 奖杯。

众志成城

在辉煌生涯模式练习场地中按 B/ ○键在菜单中选择“2K 职业业余混合赛”，之后选择创建或者加入一只队伍，用默认的队标等，之后进入球队练习场便可解开这个成就 / 奖杯

臻至完美

这个应该是本作最难的成就 / 奖杯了，玩家需要在网战模式中一步一步打入史上最强等级，并在该等级下赢下 10 场比赛，如果用正常方法的话是非常核心向的成就 / 奖杯。由于游戏网战对国内锁区，玩家可以考虑后期跟朋友靠刷来取得这个成就 / 奖杯。使用等级低的球队打败等级高的球队有胜利次数加成，可以更快地完成等级提升。

以史为鉴

在打完所有现役球队后即可挑战更高级的历史球队征服模式，有历代经典队伍等着玩家挑战。

代表

在街头模式中，随着玩家胜利次数增加，会提高名声等级。玩家在名声达到专业等级 3 的时候即可进入劲敌球场。这里都是比较强的玩家，想赢要下一番功夫。

保险政策、信心满满、加一、回到未来

全部可以在传奇经理 / 终极联盟模式下一次性获得，非常简单。首先进入该模式下选择新的球队→选择终极联盟模式→选联盟扩张→再选择在休赛期开始，这样就能解锁“回到未来”。之后随意添加一支扩张球队（使用预置球队即可）→完成后开始模式→在选择球队的时候选择刚才添加的球队，这样就能解锁“加一”。接着直接选前进到下个赛季→下赛季一开始按 B/ ○键打开菜单→找到行政办公室的“提出交易”→在左边的框里选择选秀权→选前十选秀保护→之后在右边选择一位评价较低的球员，这样对方多半会同意，这样即可解锁“保险政策”。接着继续在左边添加选秀权→选择更换为最佳或者最低，这样在完成交易后即可解锁“信心满满”。

嘘！

不用再翻球卡背面找符文，这次可以更简单地进入黑市，方法为在梦幻球队菜单中选择“卡包”，之后选择“购买卡包”，在这个画面中等待 30 分钟后退出，这样玩家就会进入黑市，解锁成就 / 奖杯。注意在卡包画面停留即可，不要选择购买任何卡包。

PES2017 PRO EVOLUTION SOCCER

今年，Konami 十分识时务地在《职业进化足球 2017》中加入了中文解说和粤语解说来开拓中国市场，由此他们的积极姿态也可见一斑。在燃起了崛起念头的同时，Konami 也确实以足够认真的态度对游戏做出了支持，游戏画面细节表现进一步提高，AI 智能全新优化，物理引擎也得到了不俗的改进。如果说去年的《职业进化足球 2016》已经重现出了系列昔日的成绩，那么今年的《职业进化足球 2017》则让玩家有信心去重新期待系列的未来了。

文 简子君　美编 sienna

职业进化足球 2017	Konami	体育
多机种	Pro Evolution Soccer 2017	中文版
	2016年9月13日　本地1~4人、在线2~22人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4：398港币、XOne：403港币、PS3：298港币	



操作指南

这么多年来，从操作上来讲系列从未有过太大的变化，老手玩家只要稍稍习惯下新的游戏节奏即可找回感觉。不过因为此次 AI 智能的提升，新玩家上手可能会出现一些困难，建议多在中低难度 AI 下熟悉操作，之后再更改为高难度磨练技术。另外，因为本作中的节奏较快，进攻效率也高，在联机对战中遇到高手的话，很有可能会被虐成“篮球比分”，关于这一点大家一定不要存在太多挫败感，因为其实这也是一种比较常见的现象，一方面这么多年的积累确实培养出了太多的实况高手，另一方面球员士气等隐性数值也会导致一面倒的情况的发生，倒不是说玩家之间真的存在巨大的实力差距。

基础操作（进攻篇）

PS3	PS4	X360	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	盘球移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	技巧动作
□键	□键	X键	X键	射门
×键	×键	A键	A键	地面传球
○键	○键	B键	B键	空中传球/横传球
△键	△键	Y键	Y键	直传球
L1键	L1键	LB键	LB键	切换球员
L2键	L2键	LT键	LT键	手动控制
R1键	R1键	RB键	RB键	加速移动
R2键	R2键	RT键	RT键	特殊控制

※ 角色移动操作可以调整为使用十字键控制，更改后使用左摇杆与十字键原有功能对换。

基础操作（防守篇）

PS3	PS4	X360	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	球员移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	手动切换球员
□键	□键	X键	X键	控制队友协防
×键	×键	A键	A键	施压
○键	○键	B键	B键	飞身铲球
△键	△键	Y键	Y键	守门员出击



操作指南

※ 本攻略所有操作内容均以 PS4 版本为基础，多版本游戏除触控板操作有所不同外，玩家只需自行对照手柄按键即可。

盘球

动作	操作
紧密控制	左摇杆+R2键
急速盘球	左摇杆+R1键
速度爆发	R1键×2+左摇杆
敲球	球静止时按R2键+右摇杆（任意方向）
急停	放开左摇杆按下R1键
急停并随后面向对方球门	放开左摇杆按下R2键
假摔	L3键+R3键+L1键+L2键

作为构成足球运动的基础技巧，盘带操作贯穿游戏的每一个环节，细腻冷静的盘球可以让进攻变得更加流畅和高效。获得球权后，玩家推动左摇杆即可进行最简单的盘带，需要注意的是近些年因为类比摇杆操作的成熟，实况系列也开始鼓励玩家使用摇杆来控制角色移动。当然本作中玩家依然可以通过手柄设置来将球员移动更改为十字键，而出于十字键本身判定特性的缘故，玩家射门和传球操作可能会更加精准，但灵活性无疑会远逊于类比摇杆。

秉承着系列的惯例，本作中的盘球依旧分为三种不同节奏，紧密控制、急速盘球和速度爆发，比赛中玩家盘球的速度越快，对皮球的控制就越弱，在快速盘球时如果被方防守球员接近时十分容易被断球。所以加速需要尽量避开防守球员，如果周遭过于严密，还是要选择降速来稳妥地处理皮球。因为本作对物理引擎的一些小调整，上一作比较实用的速度爆发在本作中变得难以控制，除了高能力球员之外一定要谨慎使用。同样是受到物理引擎升级的影响，球员变向跑动时的延误更加明显，这也让急停动作有了更多的用武之地。总之，合理使用三种盘带节奏的变化，绝对能将进攻的质量提高一个等级。



防守操作

动作	操作
追击	按住R1键+×键
要求多名队员包夹	连按□键后按住
越位陷阱	十字键→×2
铲球	×键×2

本作的铲抢成功率被大幅提升，AI智能也有了一定程度的进化，所以防守的整体节奏出现了不小的变动。先说铲抢，基本上只要不是在对手身后做出太明显的动作，就算是铲个人仰马翻，裁判基本上也都会选择视而不见，所以防守时可以多多尝试大胆的紧逼。关于整体防守方面，基本上玩家此次只要合理封堵对方推进的路线，AI队友都会表现出不俗的回防意识来配合我们终止对手的进攻。



不过需要注意的是，因为AI的提升，防线的整体性也变得更强，如果玩家盲目呼叫队友紧逼或者肆意换人，就有可能令AI失去判断，导致整条防线陷入崩溃。同样因为防线作用的增加，玩家在比赛计划中的防守指示调整防线位置也变得十分重要，应对不同风格的球队时，防线的距离将起到很大的作用，无论是抑制对方的锋线还是中场都可以达成奇效。

传球

地面短传	
动作	操作
三角短传	L1键+×键，队友跑出位置后按直传
传球球员移动	传球后按下R2键

直传球	
动作	操作
高空直传球	L1键+△键
高空传球	R2键+○键

横传球	
动作	操作
地面横传球	○键×2键
高空横传球	R2键+○键
提前传中	L1键+任何类型横传

地面短传在本作中更加稳定，在来到对方禁区之前，基本上短传很难出现失误。利用三角短传操作进行快速渗透，之后再配合一个轻巧的过顶直传这个老套路依旧实用。不过这一次因为AI回防速度的提升，之前的远距离过顶直传被削弱了不少。除了快速反击的绝佳机会外，在这一作中直传操作更加推荐从中路分边，再由边路球员选择回传或者直接尝试带球入禁区起脚射门。不过如果遇到在禁区外被防线阻拦无法施为的时候，也可以尝试过顶直传，此时只需要轻按一下按键即可，千万不要蓄力。传球设定方面，开启辅助的话会减弱传球撕裂防守的效果，但是更容易掌握力度，在力量槽到达绿色区域的极限时，就可以将球完美的送到队友脚下。但想要穿过对方防线的话，就要控制力量在黄色范围内。

由于后卫球员在边路往往会选择疯狂的围追，加之禁区内已经无比拥堵，横传球这一次也难以打开局面，传中球已经很难再像过去那样摧枯拉朽地打破对方防线。如今选择横传也要多多考虑提前量的问题。不过如果只是普通的高空传球的话，其实还是有不错的效果，无论是用于快攻反击还是牵扯防守后的大范围转移都十分实用。



射门

动作	操作
搓射	R2键+□键
吊射	L1键+□键

在试玩版中经过大幅强化的门将，想必已经让各位玩家预料到想要在本作中破门将会更加困难，许多直头直脑的射门基本已经没有射入的可能。所以在保证力度操作都没有问题的前提下，射门的时机选择变得十分重要。如果是在禁区外选择起脚，一定要多多观察守门员的动向。假如之前玩家已经通过边路的渗透将守门员的注意力吸引到一侧的话，再使用快速传球将球分到其他队友脚下后突施冷箭，一般守门员都很难跟得上。至于特殊的搓射和吊射，这次对守门员的迷惑性也低了很多，不过还是可以很好绕开后卫防守的手段。



TIPS 游戏中的按键设定依旧可以自定义调整。

定位球

任意球

动作	操作
选择任意球球员	左侧触控板
开/关罚球指导线	R1键
调整任意球角度	右摇杆左右
控制任意球轨迹	左摇杆
电梯球射门	球员完成射门动作前再次按下□键
固定任意球轨迹	R2键
切换为无球球员抢位	L1键+右摇杆
让第二任意球手站在球的一侧	L2键+↑（按两次↑为取消）
排列第二任意球手和第一任意球手	L2键+↓（按两次↑为取消）

※通过L2键的组合按键可以控制第二任意球手进行轻敲传球和假射门等动作。

本作中任意球直接破门的几率变得很低，无论玩家瞄得再准也很难进球，所以多增加任意球的战术变化才是最行之有效的手段。通过第二任意球手的假动作配合，以及切换为无球球员抢位等操作，我们可以布置出许多出其不意的任意球战术。当然在实战中，根据不同的情况也要进行适当的调整。假如要面对极高的人墙，我们不妨选择使用传球渗透入禁区或者来一脚隐蔽的贴地射门。当然，如果一局比赛中出现多次任意球机会，我们也要尝试各种战术变化而不是重复一些看似高效的手段。当然尽管任意球射门的难度有所提升，也不是完全不能尝试射门，打直线射门可以尝试瞄准球门的中部，之后再加上射门的力度，皮球就会飞到门角等难以扑救的位置。而通过弧线射门的话，则需要根据距离算清楚射门的轨迹，不然一些原本看上去已经瞄准死角的打门，最终却会射入球门的中央位置甚至直接踢到守门员怀中。



角球

动作	操作
召唤另一名球员向底角跑动	L1键
角球战术	十字键←

新增了通过十字键←开启的角球战术之后，执行角球也有了更多样化的选择。对应四种不同的战术：冲刺（近点）适合对战低难度电脑，配合射门精湛的前锋非常容易进球；火车战术中，选手会聚在一起，并在开球的瞬间散开，这样就可以有效回避对方强大后防线造成的干扰，适合以弱搏强的时候采用；远门柱是一种适合争顶头球的战术，只要传球的力度可以稳定掌握，极为适合用来对抗高难度电脑或联机对战；小禁区战术中玩家的锋线球员会在禁区内分散站位，在传球之后可以打出更多的配合。通过角球战术确定站位之后，玩家还可以再利用L1键+右摇杆切换到无球队员进行操作，这时控制球员跑出来接应打出战术角球也能收获不错的效果。角度方面，尽管可以踢出很有弧度的传球，但实用性并不高，一般只要调高角度再加上一点点弧度就可以避开前来干扰的防守球员了。



战术设置

动作	操作
防线控制	十字键→/←×2（面向己方球门的方向为回缩）
高级战术指示	L2键+十字键↑/↓/→/←（对应不同战术，可以在赛前进行更改）
切换预设战术	长按十字键↑/↓

本作中其实几乎所有攻防节奏的改变都是源自AI智能的提升，不过毕竟AI并非人脑，在他们表现得更加专业的同时也会被预设的内容限制得更牢固。也即是说如果按照球队预设战术操作的话，AI队友的表现会十分精准机智，但是如果玩家非要拿一支适合防反的队伍来压在对方半场强攻，那么自然不会有太高的效率。明白了影响队友表现的根本后，我们就必须开始去适应游戏的预设战术，根据这些战术趋势进行操作，这样才能让AI的智力提升对我们产生正面影响。最后，高级战术指示的设定是本作新增的一个设定，在球员姓名栏靠近屏幕中央的方向，我们能看到一个被等分为四份的圆形，这四部分分别对应一项战术指示，当玩家开启一项战术时，此图标的对应位置就会亮起。



游戏模式

MC模式

Konami在去年推出了《职业进化足球2016》的“MC模式”免费版本后，扩展用户群增加内购收益的盘算就已经昭然若揭，不过与这份野心相比，模式在内容方面却没有多么明显的进化，这一点倒是令人有些小小的失望。整体内容上本作和前作几乎相同，不过球探的搜索功能得到了一些优化，让玩家寻找特定球员变得更加轻松，花钱抽卡的体验也更为流畅！



游戏货币

游戏中的货币本次依旧被分为两种，GP点数可以通过任意游戏模式或者达成挑战获得，进行友谊赛等快速比赛也可以赚取GP点数。基本上玩家在开始MC模式前通过其他模式就已经能赚取不少点数，这样在模式之初手里应该也有个几万点数可以利用。另外一种货币则是通过游戏商城付费购买或者参与游戏活动以及解锁游戏成就来赚取的MC金币。MC金币的购买力更强，不过在功能上与GP点数基本相同。值得一提的是，需要氪金获得的MC金币，它并不适用于球探拍卖功能。

TIPS 射门传球等内容可以从智能辅助调整为全手动控制，不过对于新手玩家实用性并不大。

比赛模式

与其他众多体育游戏的线上模式相同，玩家需要一边强化自己的球队一边比赛来赚取游戏点数。为了让不同技术的玩家都能够正常的进行游玩，MC模式比赛被分为联机对战和与AI比赛两大类。玩家进入MC模式的MATCH菜单下即可对不同比赛模式进行选择。除了友谊赛之外，玩家每进行一场比赛都可以获得一定数量的GP点数和一次使用球探的机会，比赛成绩越好获得的GP点数就越多。顺带一提，这次游戏对于拔线等直接退出的判定比较严格，游戏中离线的玩家将被视作放弃比赛，无法领取任何奖励。

组别赛：组别赛会以10场比赛为一个周期，根据玩家的战绩获得分数，达到要求的晋级积分后玩家可以选择升级。但如果觉得自己的阵容还不够强大，可以保级在当前等级增强球队实力，之后再选择升级到新的分级。来到高级组别后，玩家在每一轮游戏中都必须保证自己达到保底积分数值，如果低于这个分数的话就会遭遇降级。

组别赛（SIM）：规则与组别赛相同，只是我们不能进行实时操作，只可以对球队的战术和换人等内容做出决定。这是一个阵容决胜的模式，玩家可以通过此模式观察不同阵型的效果，以及球员在阵型中的表现。

对阵计算机：对阵电脑同样以积分计算等级，每一轮赛事中玩家都会遇到三支难度递增的球队，前两场分别会在主客场迎战同一支球队，第三场则要战胜一名更强力的对手才能晋级。

myClub赛事：线上玩家共同为最佳成绩竞争，当完成初期的资格赛后，成绩出色的玩家将参加到淘汰赛中一决高下。

在线挑战杯：与线上的其他玩家进行淘汰赛，联赛和单场比赛等各种赛制的对决。同时在这个模式下还将匹配到其他进入线上模式匹配的玩家。

对阵计算机杯赛：在各种不同类型的比赛模式下，与电脑控制的球队进行比赛，完成后可以获得奖项和不错的奖励。

※最初进入本模式时，游戏只为玩家开放前三种模式的比赛，只有当球队实力和分级等级获得提升后，才能参加余下的三种比赛。

CLUB HOUSE

玩家在这里可以对球队阵容和战术进行设定，通过小队管理和比赛计划玩家可以对阵容进行调整，具体细节可以在进入对应的内容后查看帮助菜单的详细讲解，这些内容中有许多实用的小技巧可供学习。除了编辑阵容外，球员的“培训”功能也被放在了此处，MC模式中每名球员都可以通过培训进行升级（满级30），级数越高的球员能力值也就越高。除了通过比赛获得经验外，玩家可以将一些不需要的球员转职为导师来提升球员等级。转职为导师的球员等级越高，升级目标获得的经验值也越高，培训的导师如果和球员存在特殊关系的话可以获得额外加成。被转职为培训导师的球员会从俱乐部名单中消失进入导师名单，完成培训任务的转职导师会彻底消失。球员被转职为导师的选择是不可逆的，所以转职时一定要多加注意。



签约

游戏中的签约内容共分为两大类，分别是主教练和球员，除了签下他们外，在使用这些人进行一定场次的比赛后，还会有合同到期的设定，此时玩家需要花费游戏货币进行续约。在本次游戏中，主教练的续约出现了新的设定，如果玩家达成特殊的合约要求（比如特殊战绩要求等），那么就可以和主教练免费续约，当然即便没有完成要求也可以通过消费游戏币续约。另外，随着模式的完成度越来越高，本作也出现了球员数量的限制，玩家可以在俱乐部扩张选项中增加球员名单和球探数量的容量。

球员签约

签约球员共有两种方法，一种是使用比赛获得的球探卡、GP点数或者MC金币通过抽球来获得新的球员，一种是临时租借。临时租借名单中玩家可以通过支付游戏货币租借一名球员，在合约完成后这名球员就会离队。根据行情的不同，租借球员的性价比也有所不同，不过因为可供租借的球员名单有限，玩家在这里只能对球队进行一些临时的补强，但终归不是长久之计。

想要真正将自己的阵容深度提升上去，只有通过抽球来获得球员。球探功能是游戏中比较常用的获得球员的方法，每场比赛后玩家都能够获得球探，玩家等级越高，获得的球探素质也越高。游戏中每个球探都会从自己专精的类别和专业领域中为玩家签下对应特点的球员。玩家最多可同时使用三位球探进行功能组合，当玩家有明确的目标时，可以通过组合使用球探来获得最称心的球员。组合使用后球探的等级会被总数平均，高等级与低等级球探同时使用会降低球探等级。顶级经纪人和特级经纪人则需要花费游戏币获得，经纪人会根据自己的专业领域为玩家签下一名球员。使用经纪人签约球员出现明星球员的几率更高，不过少了玩家自主设定的组合变化。使用顶级经纪人时，界面右边会为玩家显示可能抽取到不同等级球员的概率，使用特级经纪人必定会开出黑球等级的球员。



球探拍卖

这也是一个新的功能，在球探菜单之下，玩家可以选择出售或者购入球探。球探由玩家自己定价，一些等级不高，但是拥有特殊属性的球探往往可以卖出高价。例如同样是两星的俱乐部专属球探，巴萨的球探价格甚至会十倍于其他普通俱乐部的球探。

专业领域	状态	出价(GP)	剩余时间
FC BARCELONA	第一回合	30,000	1分钟
AN SCARLET WHITE	第一回合	2,000	1分钟

TIPS 虽然游戏支持玩家操作守门员，不过由于守门员能力的提升，玩家亲自守门的效果其实远不过AI。

一球成名

此模式中玩家全程只能扮演一名球员并完成他的职业生涯，进入模式后我们可以选择使用原创球员或者现实中存在的球星进行游戏。首先在开始此模式前一定要将自己想要扮玩角色的球场的定位确定好，这样才能在只操作一名球员的情况下获得最大的乐趣，不然如果冒冒失失的选择了一名防守球员，却满脑子想着射门助攻，那样不仅自己不能获得出色的评价，球队运转也会受到极大影响，所以合适的定位是决定一切的开始。因为奖杯/成就的硬性要求，玩家在游戏时除了需要帮助球队取胜之外，个人表现也是必须要追求的。就各个位置而言，前锋和中场自然可以通过助攻和射门获得最大的评价加成，不过扮演后卫球员其实也可以通过优秀的防守表现获得奖项，只是要困难许多。

就难度方面而言，只能操作一名角色的一球成名中，玩家对比赛的影响实际上十分有限，所以游戏难度可以适当调低一些，这样在增加游戏乐趣的同时，也利于奖杯/成就的解锁。一球成名中玩家可以在编辑菜单中修改球员能力值然后再进行游戏，我们可以将联赛中一些对手的能力值调低，这样获得奖项的几率也更高一些（因为自己的队友也有可能成为奖项的争夺者，所以该自私的时候，就尽量不要给他们喂球了）。除了修改对手的能力外，玩家也可以增加自己球员的能力值，不过需要注意的是，如果玩家想要打造一位六围全满的怪物，最终反而会被安排在防守位置，所以如果想要扮演一名进攻球员，只需要增加球员传球和射门能力即可。进入游戏之后，玩家还需要注意一点，虽然我们只能控制一名球员游戏，但是呼叫传球、配合队友进行包夹、控制守门员出击以及三角快传等操作依旧需要亲自操作，这些技巧也是加强球队合作的重要手段。



模式的界面中，画面顶部共有六个小选项：

① 快进日程中有两个子选项可以令玩家进入下一场比赛或让电脑对当前赛事进行模拟。

② 球员菜单下可以查看球员资料、生涯记录等内容，更换号码等设置也是在这里进行。同时在此处还可以对球员进行训练选项编辑，玩家共有21点训练点数可供自由支配于多种能力值的训练。另外，如果选择位置学习的话，球员还可以开发出当前位置以外的角色定位。

③ 谈判一栏主要为玩家提供选择转会的功能，如果玩家表现够好的话，会收到其他俱乐部的邀请，而具体的邀请内容也要在此处查看。

④ 我的球队信息一栏下，玩家可以查看球员赛程表以及队员成绩等信息，如果我们在球员成绩中发现评价比我们高的队友的话，记得一定要把小鞋给他备好，不要让他妨碍我们解锁成就/奖杯。

⑤ 数据库用于进行联赛信息等大数据的查看。

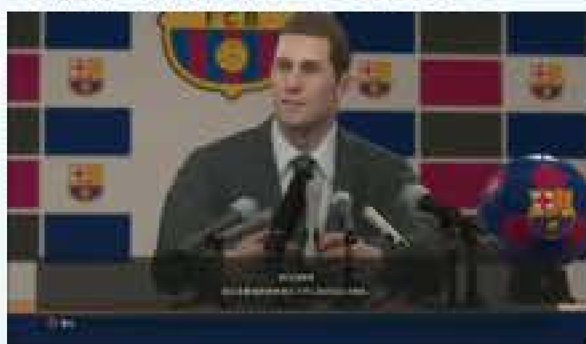
⑥ 最后的系统设定，可以进行储存游戏的设定，不过需要注意的是本作中大部分游戏模式都不会直接开启自动储存，需要玩家手动保存一次之后再另行开启。在一般设定一栏中，玩家可以实时对游戏难度和比赛时长进行调整。

相关奖杯 / 成就攻略

为了获得一球成名模式下的几个奖杯/成就，需要消耗不少时间，不过完成时的安排还是可以通过一些优化来提高效率。首先关于各种最佳的评选，基本上玩家先调个最低难度狂刷几场数据，之后再选择让电脑进行模拟比赛，期间注意个人表现为球队最佳并确保获得各种杯赛冠军，就可以坐等奖项的颁发了。具体游戏时，国家队的比赛因为影响不大可以选择跳过，各种友谊赛和热身赛也可以选择不参加。来到次年夏天之后，先存个档备用，之后在第一赛季结束后继续留队等待欧洲足球先生奖项的颁发。获得之后读取之前赛季结束时的存档转会亚洲球队，选择一支豪门劲旅刷取亚洲足球先生，在冬季转会之前如果个人表现足够出色的话就可以顺便收获世界足球先生。最后再转会去南美解放者杯挑一支强队加入，率队获得联赛冠军和南美解放者冠军，待结束后就可以拿到南美先生。整个过程只要两个赛季左右的时间就可以刷出所有相关的奖杯/成就。

大师联赛

扮演球队主教练开始游戏的模式，除了需要照顾球队的阵容外，正式比赛中还是需要控制全队进行游戏。与去年相同，今年的大师联赛在内容上依旧没有太大变化，不过因为相关奖杯/成就数量的提升，玩家在游戏中要顾虑到的事情会稍微多一些。不过好在此模式下，并不需要像一球成名那样特别去注意某一名球员的个人表现，除了负责球队运作之外，直接利用电脑对比赛进行模拟也同样可以解锁奖杯/成就，所以只管选择低难度开始游戏即可。大师联赛模式的内容虽然比较丰富，不过自从系列开始推出中文版后，玩家对游戏中的各项信息获取都比较方便，这里就不再针对内容做过多赘述了。



大师联赛的主界面下，画面顶部同样有六个选项：

① 快进日程和一球成名模式中的用法相同。

② 球队管理一栏是此模式的重头内容，比赛计划中玩家可以对球队阵容、战术进行详细设置调整球队安排，如果玩家在游戏中进行过交易的话，一定要依照球员搭配的特点来进行阵容调整，设定完成之后在阵容调整界面的最右边可以选择资料管理储存当前阵容设定。此模式中最重要谈判选项也在这一栏内，进入谈判选项后，玩家可以和自己的球员续约，也可以在此查看其它俱乐部中的球员并发起转会谈判，或者签入青年队球员等。而这一栏所属的训练与技巧训练等内容中，玩家可以为每名球员的打法做出定位，让他们通过训练丰富自己的打法风格，但是并不需要玩家进行详细的安排训练内容。

③ 我的球队信息一栏中，除了查看赛程表、球队名单、俱乐部表现、球员伤病名单和俱乐部财务状况这些内容外，比较重要的是一个叫做“球队角色列表”的小项。进入这个项目后，玩家会看到名为球队角色的列表，这个列表中会对应一些适用于球员的特殊事件，在此列表中有“旗帜”和“传奇”两个小项是和“真正球星”这个奖杯/成就相关联的。

④ 主教练的办公室一栏中，玩家可以通过主教练设定来更换名字和造型，而在主教练职业生涯中，我们可以查看获得的奖项以及查看球会成绩。另外，这里还有一个叫做最喜欢的球员的内容，玩家可以在此处添加一名球员为最喜爱的球员（需要等待特殊事件出现），完成此操作后即可解锁“最喜欢的球员”的奖杯/成就。

⑤ 数据库选项和一球成名模式完全相同。

⑥ 系统选项和一球成名模式完全相同。

相关奖杯 / 成就攻略

大师联赛下奖杯/成就要求和一球成名模式十分相似，不过之前已经说过因为可以跳过大部分比赛，所以解锁奖杯/成就的进度会更加快速。开始模式时我们可以选择现有豪门或者默认的弱鸡阵容，单纯追求奖杯/成就的话自然是要选择豪门强队。进入模式前玩家同样需要像一球成名中那样对想要选择的球会中的球员能力进行修改，不过一定要让其中一名球员的能力值高于自己的队友，这样就能保证这名球员的表现更加出色，方便解锁真正球星”这个奖杯/成就。如果已经想好不准备亲自控制比赛，就直接选择最低难度，凭借着修改后的球队能力，即使比赛全部跳过也几乎可以拿到百分百的胜率。游戏过程中除了对本队球员的续约外，其他合同谈判都直接忽略。因为需要一直玩到游戏中所谓的国际杯并获得胜利才能拿起所有奖杯/

TIPS 游玩MC模式时记得留够足够的GP点数避免影响球员续约。

成就，所以玩家得一直玩到 2018 年。虽然过程十分消磨时间，不过这几年间玩家足够获得所有的荣誉。最后，需要特别注意的是“真正球星”这个奖杯 / 成就里面的球员必须得是球队中的最佳球员，如果期望的球员表现不佳的话，可以适当选择手动来提升成绩。而如果觉得“传奇”球员打造起来太麻烦的话，其实选择成就一名“旗帜”球员也是不错的选择，基本我们只要让一名有望获得此称号的老将持续保持不错的表现就可以获得。





奖杯/成就列表

名称	属性/点数	说明
终极玩家	白金/–	完全收藏所有奖项。
逆转大帝	铜/10	落后3分，反败为胜。
控球支配者	铜/10	控球率超过65%或以上并赢得比赛。
超级候补	铜/10	后备球员得分。
世界级	金/60	非定位球35米或以上远射得分。
狙击手	银/40	30米或以上射入任意球。
影子前锋	铜/10	后卫入球。
无坚不摧	银/40	保持20次或以上射门次数全部命中门框以内。
最终决胜者	铜/10	在加时赛入球并胜利。
已玩友谊赛!	铜/10	完成整场友谊赛。
VERSUS（电脑）	铜/10	在VERSUS模式获取对计算机比赛数据。
VERSUS（2个球员）	铜/10	在VERSUS模式获取比赛数据。
赢得UEFA欧洲冠军联赛!	铜/10	在[UEFA欧洲冠军联赛]中击败计算机获颁的奖项。
赢得UEFA欧洲联赛!	铜/10	在[UEFA欧洲联赛]中打败计算机获颁的奖项。
赢得AFC Champions League!	铜/10	在[AFC Champions League]中打败计算机获颁的奖项。
首次登场球员	铜/10	因在[一球成名]亮相而获奖。
冠军胜利者	铜/15	在[一球成名]中赢得联赛冠军获颁的奖项。
联赛最佳十一人	铜/15	在[一球成名]中成为球季最佳球队获颁的奖项。
最佳欧洲足球员	银/40	在[一球成名]中获得欧洲 UEFA 最佳球员奖项后获颁的奖项。
最佳南美足球员	银/40	在[一球成名]中获选为年度南美洲球员获颁的奖项。
最佳亚洲足球员	银/40	在[一球成名]中获选为年度亚洲足球先生获颁的奖项。
年度世界足球先生	银/40	在[一球成名]中成为年度世界足球先生获颁的奖项。
赢得大师联赛!	铜/10	因在[大师联赛]赢一场而获奖。
寻找新机会	铜/10	在[大师联赛]中移动球队获颁的奖项。
最喜欢的球员	铜/10	注册球员到“最喜欢的球员“。
真正球星	银/30	成为球队的传奇或旗帜。
联赛冠军	铜/15	在[大师联赛]中任何的顶级联赛中赢得联赛冠军获颁的奖项。
欧洲三冠王	银/30	在[大师联赛]单球季中获得联赛冠军、UEFA欧洲冠军联赛以及联赛杯获颁的奖项。
拉丁美洲三冠王	银/30	在[大师联赛]球季赢得联赛、南美洲冠军和联赛杯获颁的奖项。
亚洲三冠王	银/30	因在[大师联赛]球季赢得联赛、AFC Champions League和联赛获颁的奖项。
排名第1的球会	金/50	在[大师联赛]球会排名中获选为排名第 1 球会获颁的奖项。
率领国家队	铜/30	在[大师联赛]中成为国家队总教练获颁的奖项。
世界冠军	银/60	在「大师联赛」中荣获国际杯冠军获颁的奖项。
银牌收藏家:基本	铜/10	因在所有[基础]级技巧训练中获得银牌而获颁的奖项。
银牌收藏家:中级	铜/15	因在所有[中级]技巧训练中获得银牌而获颁的奖项。
银牌收藏家:进阶	铜/20	因在所有[进阶]技巧训练中获得银牌而获颁的奖项。
银牌收藏家:专业级	铜/30	因在所有[专家]级技巧训练中获得银牌而获颁的奖项。
线上试一试	铜/10	与其他玩家在快速比赛比赛。
大厅主持	铜/10	在友谊赛大厅主持比赛。
线上组别首胜	铜/15	因赢得[在线组别]首胜而获颁的奖项。
在线上组别中获得升级	铜/10	因在[在线组别]中升级至更高组别而获颁的奖项。
首胜:赛事	铜/15	在[在线 赛事]首胜获颁的奖项。
团队协作	铜/10	参加团队协作大厅比赛。
myClub:「组别」首胜	铜/15	因在myClub中赢得[组别]首场胜利而获颁的奖项。
myClub:在组别中获得升级	铜/10	因在myClub[组别]中升级而获颁的奖项。
myClub:组别(模拟)首胜	铜/15	因在myClub中赢得[组别(模拟)]首场胜利而获颁的奖项。
myClub:在组别(模拟)中获得升级	铜/10	因在myClub[组别](模拟)中升级而获颁的奖项。
训练比赛	铜/10	参加myClub友谊赛比赛。
在「超级球星」中连赢6场	银/40	因在myClub超级球星级别赢得6场和计算机对战的比赛而获颁的奖项。

从本作对于奖杯 / 成就的设置就知道尽管大幅强化了 AI 的防守，但本作骨子里还是一款强调爽快进攻的足球游戏。游戏中一些看上去似乎很难取得的技巧性奖杯 / 成就，依旧可以通过修改游戏参数并添加 2P 手柄刷取，就连什么 35 米之外起脚射入一球也只需要让 2P 手柄控制守门员远远离开禁区就可以轻松获得。不过其他模式下的奖杯 / 成就还是要一点一点耐着性子慢慢刷取。在整个奖杯 / 成就列表中，只有“在「超级球星」中连赢 6 场”这个要求看上去有些难度，不过如果玩家仔细阅读奖杯 / 成就条件就可以发现，本作其实只是要求玩家赢得六场比赛，而非如奖杯 / 成就名称那样所说的“连赢”六场，如此一来已经简单了许多。但如果依旧觉得困难的话，记得尽量不要把自己的组别赛等级升得太高，这样匹配到的对手阵容也会相对弱一些。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 八重樱 & 哪尼
美编 Juxi& 心の永恒

P5 PERSONA5

《女神异闻录5》的发售日正值TGS期间，不仅时间紧迫，本作中更是在迷宫中加入了大量潜行和解谜的元素，使得原本就颇为厚道的剧情流程被进一步拉伸。虽然是非常良心的做法但对于攻略制作者来说就变得难以取舍了。因此我们最终决定还是按照系列的惯例先奉上系统解析、社群好感度和重要日期流程等部分，帮助各位快速上手，而详细的迷宫探索、Persona合成等内容则会收录于下一期的研究中心。

女神异闻录5	Atlus	角色扮演
多机种	Persona5	日版
	2016年9月15日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4、PS3：8800日元	

基本操作

战斗操作

按键	效果
○	近接武器攻击
□	打开道具栏
△	Persona技能
×	防御
L1	弱点分析
L2	作战指示菜单
R1	建议操作
方向键↑	打开铳攻击界面
方向键↓	确认下回合行动对象
方向键←/→	切换目标对象

日常操作

按键	日常效果	迷宫效果
左摇杆	移动	移动
右摇杆	调整视角	调整视角
△	打开主菜单	打开主菜单
○	确定/对话/调查	隐藏/背袭/挥刀
□	查看短信/查看过往对话	立刻回复全员HP（非战斗状态下）
×	取消	取消
L1	第三只眼	当前警觉度/显示可隐藏地点
R1	打开地图	打开地图
R2	–	推动左摇杆时为冲刺
OPTIONS	保存/快速推进剧情对话	–



主菜单说明

SKILL：使用人格假面的各种恢复系技能。SKILL 在战斗中是无法开启的，玩家可在战斗结束之后使用 SKILL 中的技能回复体力。

ITEM：查看并使用已入手的道具。

EQUIP：更换角色身上的武器、装备和饰品。

PERSONA：这里可以查看到玩家当前入手的全部人格假面，并可以选择装备或是消除。

STATUS：确认各个角色的状态并可以更改战术指示。在名字上按□键可以将其编入当前小队。

COOPERATION：查看当前已建立的社群等级，以及社群解锁的技能。

REQUEST：查看支线任务的受理 / 完成情况。

CALENDER：日历，可查看到未来一段时间内即将发生的特定事件，例如任务的最后期限、考试时间等。

SYSTEM：系统菜单，可以查看到已完成的剧情、系统说明，在“CONFIG”选项下还可以随时更改游戏难度。



战斗系统

难易度

本作共有 4 个难度，分别是：

SAFETY：最简单的难度，战斗中灭团的话也可以无限次复活。但是选择该难度之后，流程中将无法再次修改难度。

EASY：简单难度，战斗难度相对较低，流程中可随时切换成其他两种难度。

NORMAL：普通难度，需在一定程度上依靠攻略的辅助才能更为轻松，流程中可随时切换成其他两种难度。

HARD：面向高手玩家的难度，流程中可随时切换成其他两种难度。

迷宫探索

《P5》的战斗极度强调背袭敌人，成功背袭的话将会获得一回合的先手优势。正面攻击敌人的话将无法获得先手优势，而如果被敌人背袭，则敌人会获得一回合优势，如遇强敌很有可能灭团。

因此要想成功背袭敌人，利用地形上的便利必不可少。本作的主角们设定上是怪盗，自然行动以潜入为主。靠近迷宫内的设施时会出现○键提示，按下后就可以隐藏在阴影中不被敌人发现。当敌人接近时，它身上就会出现“CHANCE”的字样，此时再按○键就可成功背袭。

而万一被敌人发现，就会持续有聚光灯聚焦在玩家身上。此时玩家只有两种选择：

1. 按住 R2 加速快跑直到切换场景（难度很高，而且容易引到其他敌人）。

2. 立刻转身攻击目标，宁可选择正面攻击也千万不要被对手背袭。

警戒度

“警戒度”是配合“背袭”新增的设定。玩家在迷宫中探索时，会有以下几种可能令警戒度上升：

1. 正面攻击敌人，警戒度提升 15%。

2. 被敌人背袭，警戒度提升 20%。

3. 碰触到警报或是摄像头等，警戒度提升 5% ~ 10%。

当警戒度提升到 100% 时玩家就会被强制送出迷宫。降低警戒度有以下几种方法：

1. 每次战斗胜利后警戒度下降 5%。

2. 使用道具“气配消臭剂”。

3. 每次重新进入迷宫时，警戒度都会重置。

战术解读

●属性攻击是关键！

如果玩家们之前有玩过“《P》系列”的话就会知道，这个系列与其他 JRPG 相比最大的不同点就在于战斗中非常强调弱点攻击。

当玩家在战斗中发动了对敌人的弱点攻击，就会获得额外一次行动机会（1 MORE），并且敌人会处于倒地状态（WEAK）。当场上全部敌人均倒地时会进入“HOLD UP”模式，该模式下按△键即可对全体敌人发动无属性总攻击，敌人血量在 50% 左右的话基本可以秒杀。按○键则是与暗影进行交涉，根据选项不同可入手对应的人格面具、金钱以及道具。

当然，这个系列的敌人涉及到的属性也五花八门，从最普通的火、冰、风、雷，到本作新增的枪、核热等等，在面对一个全新的敌人时，寻找其弱点可能会花费掉不少时间。游戏前期玩家在选择同伴时应照顾到尽可能多的属性技能，而新加入的同伴往往会带有针对当前迷宫中敌人有效的属性技能（例如第三个迷宫很多敌人弱核热，新岛真恰好对应），自然是要让其入队的。另外，尽早与东乡一二三建立社群后就可以实现战斗中即时切换未上场的其他同伴前来攻击，难度也会降低不少。

战斗中按下 L1 键就可以查看到该敌人的耐性。耐性分为弱（可以打出 WEAK）、普通（不弱也不克）、克（受到的伤害降低）、无（不受任何伤害）、反（反射当前伤害）这五种。有时同时出现的几种敌人可能会存在属性相克的情况，切莫盲目使用群体攻击，一定要先确认好它们弱哪些属性，如果存在相克，那么可以先用单体小魔法将其逐一打出 WEAK 状态后再发动总攻击一举灭之。

●敌人同样也会“1 MORE”！

同玩家一样，敌人如果对我方角色造成弱点攻击的话同样也会获得一次行动机会，当敌人众多或是 BOSS 战时出现这种情况



就会变得相当危险，甚至有灭团的可能。为避免这一情况，最好应在一回合内消灭全部对手，不给对方反击的机会。BOSS 战时则可以携带预防属性弱点的饰品来避免“1 MORE”出现。

●不要小看辅助技能！

辅助技能似乎多少会给人以“看脸”的印象，但在“《P》系列”中则相当泛用。特别是从游戏流程中期开始，经常会出现回避率高、攻击伤害巨大的敌人，辅助技能“**スクカジャ**”则可以同时提升命中率和回避率，在战斗中的收益非常显著。

●合理安排SP不肾亏

因为战斗追求的是属性攻击，势必会用到大量魔法技能，这也就导致角色的 SP 消耗非常快。而“《P》系列”在迷宫设计上就是不让玩家能在一天之内打通的，基本来说当前 SP 也只够支撑到寻找到下一个安全屋为止，并且在游戏前期也没有什么购买回 SP 道具的途径，这估计会让很多玩家烦恼不已。不过也并非没有节省 SP 的窍门，当同伴数量增加至 4 人以上后，除非战斗中很有必要否则尽量不要使用回血技能。待战斗结束后再让未上场且有回血技能的同伴对全体进行恢复，如此一来，小队中的成员就可以将有限的 SP 更好地发挥在战斗当中了。

更多恢复 SP 的手段请参考下文的“其他小技巧”。

TECHNICAL

无论是我方还是敌人被附加了异常状态后再被特定的技能攻击到，受到的伤害就会大幅提升，此状态名为“TECHNICAL”。“TECHNICAL”发生的组合如下：

用“疾风”属性攻击“炎上”状态的敌人。

用“物理”属性攻击“冻结”状态的敌人。

用“物理”属性攻击“感电”状态的敌人。

用“核热”属性攻击“炎上”、“冻结”、“感电”状态的敌人。

用“念动”属性攻击“混乱”、“恐怖”、“激怒”、“绝望”、“洗脑”、“目眩”、“睡眠”状态的敌人。

BATON TOUCH



战斗中，当敌人受到来自主角的弱点攻击并倒地后会触发“1 MORE”模式。

此时，队中其他三位队友只要任意一人的社群达到 LV2 以上，即可通过“击掌”的形式将行动权由主角交给对方。获得行动权的角色各项技能的效果都将大幅提升。

ASSIST

“援助（ASSIST）”也是本作新增的要素之一。战斗中如果已知当前敌人的弱点，那么按下 R1 键就可自动选择适合该敌人的技能。另外在触发“BATON TOUCH”时“援助”也同样适用。

交涉系统

“仲魔交涉”原本是“《女神转生》系列”的特色系统，《P5》也将其引入到了战斗中，但进行了一定的优化处理，减少了交涉中的不确定因素，让玩家可以从中获得更大收益。

触发交涉的前提是将全体敌人打出“WEAK”，之后选择○键就可以与其进行交涉。

●如果玩家没有该暗影的人格假面，选择“力**をくれ**”后就会出现两次选项对话。玩家需要根据该恶魔的性格特点选择适当的应答，性格为“阳气”的恶魔推荐“搞笑”的回答；性格为“弱气”的恶魔推荐“温柔”的回答；



性格为“短气”的恶魔推荐“认真”的回答；性格为“阴气”的恶魔推荐“暧昧”的回答。

恶魔对回答满意的话头顶会出现音符符号，第 2 次回答也满意的话就会成为人格假面。对话失败有两种表现，一是头顶冒汗，这种一般就是丢下一个道具后离去；另一种是生气状态，会返回战斗。

另外如果是在暗影濒死的状态下与之交涉的话，它会主动成为人格假面而无需回答它的提问。

●如果玩家已经入手了该暗影的人格假面，选择“力**をくれ**”、“何**か**出**せ**”会随机入手金钱和道具。之后暗影就会离去，玩家只能入手这一只暗影的经验值（但在开始交涉前如果有打倒其他暗影的话经验值会另外计算）。如果是入手金钱的话，战斗结束后将不会再有金钱奖励。

人类变量

这个也算是从《P3》开始就有的传统了，《P5》的变量与《P4》相同，同样涉及到 5 个方面，分别是知识、度胸、器用さ、优しさ、魅力，每种变量又有 5 个等级。能力提升基本都是靠日常活动，而且与很多角色“社群”关系的解锁与提升也同样需要一定等级的变量，所以在不需要打迷宫的日子里，一定要记得去提升变量哦！

能力	行为	增加值	备注
知识	咖啡厅桌子上的填字游戏	+2	–
	在图书室自习	+1	环境嘈杂时度胸+2
	在咖啡厅内学习	+2	下雨天再+1
	在家庭餐厅内学习	+2	下雨天再+1，根据选择的食物不同会提升其他变量
	读书	+3	–
	正确回答老师的问题	+2	–
度胸	看电影	+3	–
	在汉堡店挑战吃大汉堡	+1 ~ +3	–
	鉴赏DVD	+2	DVD为《Xフォルダ-》
器用さ	制作潜入道具	+2	–
	鉴赏DVD	+2	DVD为《探检野郎マック》
	打棒球	+1 ~ +2	–
	在牛丼屋打工	+2	下单全部正确+3
	读书	+3	阅读《心がおちつく片付け法》
优しさ	看电影	+3	电影名为《ダ-クバイト・ハイジング》
	看DVD	+2	DVD为《WITHゴ-スト》
	读书	+3	阅读《ブチ公物语》
	在花店打工	+2	下单全部成功时+3
	养育观赏植物	+1 ~ +2	–
魅力	看电影	+3	电影名为《社会の底边で、爱をさけぶ》
	看DVD	+2	DVD为《バブリ-ヒル高校白书》
	洗澡	+2	周一、周四洗澡+3，下雨天时度胸+1
	女仆咖啡	+2	–
	读书	+3	阅读《魅惑の会话术》

社群说明

主人公在学校和街上会结识到各种各样的人，并与之建立起信赖关系，这就是“社群”。随着信赖关系的递增，“社群”的等级也会随之提升。玩家亦可以从中获得更多的增益。本作共有21个“社群”，接下来就将这些“社群”的解锁方法与各等级的效果整理给大家。

愚者

对应角色：伊戈尔　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV1	可以与暗影进行交涉。
LV2	按下L1时可以看到平时无法看到的东西（主要用于迷宫潜行）。
LV3	主角可持有的人格假面数量增加至8个。
LV5	主角可持有的人格假面数量增加至10个。
LV6	人格假面合体时，将会获得额外的经验值加成。
LV8	主角可持有的人格假面数量增加至12个。
LV10	人格假面合体时，将会获得大量额外的经验值加成。

魔术师

对应角色：モルガナ　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV1	可以制作部分潜入道具。
LV2	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV5	当主人公使用普通攻击时可从敌人处入手道具。
LV6	可制作全部潜入道具。
LV7	主动治疗陷入不良状态的同伴。
LV8	受到必死攻击时体力为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

女教皇

对应角色：新岛真

获得途径：新岛真成为同伴后，将主人公的“知识”提升至LV3，与站在学生会门前或校门前的新岛真对话。

等级	效果
LV1	按下L1可查看敌人持有的技能和可掉落的素材。
LV2	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV3	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV4	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV6	主动治疗陷入不良状态的同伴。
LV7	查看敌人属性时可知晓“无效”、“反射”和“吸收”。
LV8	受到必死攻击时体力为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

女帝

对应角色：奥村春　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV1	可在学校屋顶和春一起种蔬菜。
LV2	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV5	蔬菜收获量增加。
LV6	主动治疗陷入不良状态的同伴。
LV7	蔬菜收获量大增加。
LV8	受到必死攻击时体力为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

皇帝

对应角色：喜多川佑介

获得途径：佑介成为同伴后和在涉谷地下通路的他对话。

等级	效果
LV1	可以复制初级的技能卡。
LV2	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV5	可以复制中级的技能卡。
LV6	主动治疗陷入不良状态的同伴。
LV7	可以复制高级的技能卡。
LV8	受到必死攻击时体力为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

法王

对应角色：佐仓惣治郎

获得途径：4月20日以后任意时间段和老板对话

等级	效果
LV2	可以制作恢复一人少量SP的咖啡。
LV4	可以制作非战斗时恢复全体少量SP的咖喱。
LV6	可以制作恢复一人大量SP的咖啡。
LV9	可以制作非战斗时恢复全体中量SP的咖喱。
LV10	可以制作非战斗时恢复全体大量SP的咖喱。

恋爱

对应角色：高卷杏　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV1	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV2	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV5	被敌人胁迫时，动摇对手令其提出的要求变得更容易达成。
LV6	主动治疗陷入不良状态的同伴。
LV7	与敌人交涉中诱惑对手，诱导出印象良好的对话。
LV8	受到必死攻击时体力为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

战车

对应角色：坂本龙司　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV2	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV6	主动治疗陷入不良状态的同伴。
LV7	在随机迷宫中背袭敌人可令其即死。
LV8	受到必死攻击时体力为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

正义

对应角色：明智吾郎　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV6	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
	主动治疗陷入不良状态的同伴。



隐者

对应角色：佐仓双叶　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV1	战斗中可提供情报支援，并可提供增益BUFF。
LV2	在随机迷宫中切换地图时，该区域的地图会全部开放。
LV4	被敌人背袭时，有一定概率可以逆转局面。
LV6	增益BUFF发动期间，可提供SP恢复、换人支援。
LV9	当战斗不能的队员超过2人时，自动切换成其他未上场队员。
LV10	令灭团攻击无效化，所持有的人格假面进化到最终形态。

命运

对应角色：御船千早

获得途径：入手新宿的女占卜师情报后，在夜晚前往新宿找占卜师占卜，第二次花 10 万购买水晶，并完成分支任务。

等级	效果
LV1	占卜完以后做对应的活动可以效果更高。
LV3	使用总攻击结束战斗时入手的金钱增加。
LV5	可以查看到指定同伴的一部分“社群”技能。
LV7	少量提升与指定同伴之间的信赖。
LV10	可以查看到指定同伴的全部“社群”技能。

刚毅

对应角色：天鹅绒房间的双子　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV1	可以进行3只以上的人格假面合体。
LV3	在天鹅绒房间下达委托后数日，人格假面会学会耐性技能。
LV5	“集团处刑”的合体种类增加。
LV8	人格假面会学会更强力的耐性技能。
LV10	只要给钱的话，就可以合体出超过玩家当前等级的人格假面。

刑死者

对应角色：岩井宗久

获得途径：“度胸”达到 LV4 后岩井会跟玩家讲纸袋里面的东西。

等级	效果
LV1	可以小幅强化枪的性能。
LV3	可以中幅强化枪的性能。
LV5	强化枪时所需的金钱减少。
LV7	可以大幅强化枪的性能。
LV10	可以超大幅强化枪的性能。

死神

对应角色：武见妙

获得途径：入手女医生情报后，前往四轩茶屋的医院和武见妙对话。

等级	效果
LV1	贩售的回复药品增多。
LV3	增加贩售辅助效果类饰品。
LV5	贩售的辅助效果类饰品增加。
LV7	全部商品打半折。
LV10	增加贩售替身类药品。

节制

对应角色：川上贞代

获得途径：通关“美术馆”迷宫，5 月 24 日后会在学校内出现与坂本、三岛讨论女仆服务的剧情“メイドルッキンパ－ティ－”，夜晚时前往涉谷・セントラル街与三岛对话后触发解锁的必要剧情事件。转天在学校 2 楼的职员室门前和班主任对话选择“授业の质问がある”，并将“度胸”冲到 LV3 以上后，就可以在咖啡厅使用公用电话叫班主任来服务了。

等级	效果
LV1	可以在班主任的课上干别的事情。
LV3	可以要求班主任泡咖啡洗衣服。
LV5	班主任会打扰其他老师授课。
LV7	可以要求班主任制作潜入道具和咖喱。
LV10	从异世界回来后可以让班主任为自己按摩。

恶魔

对应角色：大宅一子

获得途径：结识新闻记者大宅一子后，前往新宿的酒吧与她对话。

等级	效果
LV1	迷宫的警戒度变得难上升，转天警戒度变得容易下降。
LV4	迷宫的警戒度变得更难上升，转天警戒度变得更容易下降。
LV7	迷宫的警戒度基本不会上升，转天警戒度变为零。

塔

对应角色：织田信也

获得途径：9 月 4 日解禁支线任务“チ－ト野郎と呼ばれた男”并打倒目标对象后，在涉谷的游戏中心和织田信也对话。白天时前往秋叶原的游戏中心，和织田信也对话。在四轩茶屋和佐仓双叶对话。最后在白天时前往秋叶原的游戏中心，和织田信也对话。

等级	效果
LV1	以失去全部子弹为代价换取一次令敌人WEAK的机会。
LV2	可以发动枪的总攻击。
LV3	交涉过程中可使用威胁射击令敌人更容易成为人格假面。
LV5	同伴们使用的子弹数量增加。
LV6	“DOWN SHOT”消耗的子弹数量减少。
LV8	“ランダムファイア”造成的伤害增加。
LV10	主角的枪攻击可无视敌人的枪击属性。

星

对应角色：东乡一二三

获得途径：通关“银行”迷宫，6 月 27 日以后会在上学途中听到关于东乡一二三的情报，开启新地点——神田。当“魅力”达到 LV3 时前往神田的教会与东乡一二三对话。

等级	效果
LV1	主角行动回合可替换小队外同伴。
LV3	当主人公的攻击造成敌人倒地时，队伍外的角色有一定几率发动追击。
LV5	被围攻时可以逃走。
LV7	一回合内战斗胜利的报酬×2。
LV9	使用逃走指令可以立刻逃走。
LV10	同伴行动回合可替换小队外同伴。

月

对应角色：三岛由辉　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV1	不上场的同伴同样可以获得经验值（低于参战角色）。
LV3	入手的经验值量增加。
LV5	不上场的同伴同样可以获得经验值（少量低于参战角色）。
LV7	入手的经验值量大幅增加。
LV10	不上场的同伴同样可以获得与参战同伴相同的经验值。

太阳

对应角色：吉田寅之助

获得途径：与站在涉谷站前广场的政治家吉田寅之助对话。于夜晚在牛丼屋打工两次后再次前往站前广场与其交谈，分别选择“兴味がある”、“手伝いたい”。转天再和吉田寅之助对话。

等级	效果
LV2	交涉中，提出金钱和道具要求后会出现追加选项。
LV3	交涉中可以提出更多的金钱要求。
LV5	交涉中更容易入手稀有道具。
LV8	交涉中可以提出让对手必须人格面具化的要求。
LV10	交涉中可以说服高出自己等级的暗影成为人格面具。

审判

对应角色：新岛冴　**获得途径**：剧情

等级	效果
LV10	效果不明。

好感度提升法

想要提升“社群”的等级，前提是与同伴建立起好感度。好感度会根据事件中玩家的对话选项选择而提升，所以选择正确的答案能够起到事半功倍的效果。除此之外，还可以前往明治神宫花费 1000 日元祈求与特定角色的好感度提升，每次 +2。

 坂本龙司 

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	期待してる	+3	+3
		やる气だな	+2	
		…何かって、何?	–	–
	Q2	亲のことって?	–	–
		それで殴った?	–	–
	Q3	戻りたいか?	+2	+2
		後悔してるのか?	+1	
2→3	Q1	ケンカはやめろ	+1	+2
		一绪に练习するか?	–	–
		はじめまして	–	
	Q2	落ち着け	+2	+3
		今は耐えろ	+1	
		黙らせてやる	–	
3→4	Q1	中冈って?	–	–
		气になるのか?	+1	+2
		放っておけ		
	Q2	龙司は终わってない		+3
		龙司の居场所は?		
		ここに仲间がいる	+1	+3
4→5	Q1	シューズ?		+2
		プロテインだな		+3
	Q2	复杂そうだな	+1	+2
		戻るのか?		+2
		もう关系ないだろ?	–	–
	Q3	背が小さいのか?		+2
		嫌なヤツなのか?	+1	+3
5→6	Q1	体育馆里で		
		ジム行くか?	+1	+2
		ウチ来る?	+1	+3
	Q2	仲间が信じられない?	+1	+3
		モメてる场合か?	+2	
	Q3	わかる	+1	+3
		大体はわかる	+2	
		全然わからない		
	Q4	どういう意味?	–	–
		息はしてるだろ	–	–
	Q5	は?	–	–
		何言ってんだ?	–	–
6→7	Q1	山内を改心させる?	–	–
		当事者に话そう	+2	+3
	Q2	龙司はカッコいい	+1	+3
		何の话?	+1	+2
7→8	Q1	モメそうだ	–	–
		信じてもらえる?	–	–
	Q2	良かったな	+1	+3
		仕方ない		+3
	Q3	见てただけだ	+1	+3
		お礼は形で		
	Q4	走ってない		
		カッコ悪かったけど?	+1	+3
8→9	Q1	ホッとした?	+1	+3
		走ってるんじゃないか?		+2
	Q2	どうするんだ?	+1	+2
		部活やってる场合か?		
		戻らないでくれ		+3
	Q3	そうだな	+1	+3
		そうかな?		+3
	Q4	同感だ	+1	+2
		回りくどいぞ		–
		どこに?		–
9→10	Q1	乐しみだな		
		负けてられないな		+3
	Q2	どういたしまして		–
		龙司の力だ	–	–

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具		备注
			无	有	
5/29	Q1	グッとくる		+3	
		ピンと来ない			
7/3	Q1	里稼业だろ		+3	
		そうか?			
	Q2	欲を舍てる		–	
		世间の荒波にもまれる		–	
	Q3	师匠と呼ぼう		+3	川上+3
		钓りの名人だ			
7/28（白天）	Q1	もちろん主人公		+3	度胸+3
		あえてライバル		+3	度胸+3
		むしろ仲间		+2	度胸+3
7/28（夜晚）	Q1	教わった通りにやる		+3	
		心を込めて淹れる		+3	
8/3（白天）	Q1	サッカーだ		+3	魅力+3
		野球かな			魅力+3
		どっちもいまいち…	+3	+3	魅力+3
8/3（夜晚）	Q1	教わった通りにやる		+3	
		心を込めて淹れる		+3	
8/13（白天）	Q1	在限定事件内连打○键成功后		+3	度胸+3
8/13（夜晚）	Q1	教わった通りにやる		+3	
		心を込めて淹れる		+3	

 高卷杏 

喜欢的礼物：宇治抹茶プリン、ブランド香水、KGB49 ベスト、チョコファウンテン、かすていら

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	气持ちは晴れた?		+3
		いい友だちだな	+3	+3
		仲直りした?		+2
	Q2	仕方ない	+1	+2
		そうかもしれない	+2	+3
		鸭志田がウワテだった	+1	+2
	Q3	大したことじゃない		+2
		放っておけなかった	+2	+3
	Q4	协力するよ	+3	+3
		一绪に探そう	+3	+3
2→3	Q1	どんな方法?	–	–
		それはすごい	–	–
	Q2	何かって言われても…	–	–
		それが特训?	–	–
		意味がわからない	–	–
	Q3	アホだな	–	–
		天然ボケだな	–	–
		个性的だな	–	–
	Q4	顽张り屋だな	–	–
		返しがムカつくな	–	–
		もうやめたい	–	–
	Q5	好きだ	+1	+2
		爱してる	+1	+2
		もうやめたい	+2	+3
	Q6	闻けよ	–	–
		动じないとかの问题?	–	–
		天才か…	–	–
	Q7	そうだな	–	–
		やっとわかったか	–	–
	Q8	変なことがあるな	+1	+2
		杏は平气か?	+2	+3

等级提升事件

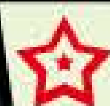
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
2→3	Q9	寂しい?	–	–
		自由でいいな	+2	+3
3→4	Q1	わかる気がする	+2	+3
		よくわからない		
		自分次第だ		
	Q2	ひどいな		
		面白いな	+3	+3
		下手なのか?		
	Q3	闻きたいな	+3	+3
		ろくなことじゃない		
		何の话?		
	Q4	いいかもな	+2	+3
		どう见习うんだ?		
	Q5	そういう问题じゃない	–	–
		见习い方が违う	–	–
		頑张って…	+2	+3
4→5	Q1	どうだろう	–	–
		やめておけ	+1	+3
	Q2	ハメられたな	–	–
		相手がウワテだった	+1	+3
	Q3	したたかだった	+1	+3
		怪盗団に欲しい	–	–
	Q4	どうやるんだ?	–	–
		一应闻いておこう	–	–
	Q5	そうだろうな	–	–
		ウソ泣きだからな	–	–
5→6	Q1	そうかもしれない	+2	+3
		单纯だな		
		友だちならな	+1	+2
	Q2	どうして?	–	–
		頑张ってた?	–	–
		ツラそうだった?	–	–
	Q3	そんなことない	–	–
		优しいからだ	–	–
	Q4	励ますことだ	+3	+3
		话を闻くことだ	+1	+2
		頑张ってる姿を见せることだ	+3	+3
6→7	Q1	何かの罠かも	–	–
		杏に憧れてる	+1	+2
	Q2	见せしめだろう	–	–
		天然美人だから	–	–
	Q3	そう落ち込むな	–	–
		泣かないでくれ	–	–
	Q4	もうなってる	–	–
		頑张れよ	+1	+2
		アクション女优は…?	–	–
7→8	Q1	无茶言うな		
		根性あるな	+2	+3
		必要ない		+2
	Q2	きっとある	+3	+3
		あるといいな		+3
		頑张って探せ		
	Q3	カッコいいな	–	–
		耻ずかしいな	–	–
	Q4	きっと喜ぶ	+3	+3
		きっとわかってる		+3
8→9	Q1	危ないぞ	–	–
		ゆっくりこっちへ	–	–
		何しにここへ?	–	–
	Q2	いたか?	–	–
		もういないだろ?	–	–
	Q3	頑张れ		+3
		杏ならやれる	+1	+3
	Q4	自分がいる	确立恋爱关系	
		みんながいる	–	–
	Q5	好きって言った	–	–
		闻こえなかった	–	–
9→10	Q1	頑张ってた		+3
		まだまだだ		
		スタッフが褒めてた	–	–
	Q2	照れるな		
		见守ってるよ		+3
		杏ならきっとなれる		+3
	Q3	どうした?		
		二人きりだな	–	–
	Q4	もちろん		+3
		何でも言え		+3
	Q5	そうする	–	–
		もう赖ってる	–	–
	Q6	もちろんだ	–	–
		そっちこそ		
	Q7	カップルらしいこと?		
		一个だけ?	–	–

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
7/17	Q1	ピンと来ない		
		分かる	+2	+3

场所事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
ビュッフェ	Q1	いい作战だ	+3	
		失败しそう		
		ちょっとずつ?		
原宿	Q1	そうだな	+2	
		いつもは一人?		
		杏は目立つから		
池袋	Q1	见逃した		
		どのあたり?		
		お愿いごとした?		+3



武见妙



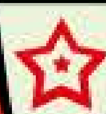
喜欢的礼物：卓上用ミニサボテン、トリュフチョコレート

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	心の病气だ	+1	+2
		デートの邪魔だ	–	–
		プライバシーの侵害だ	–	–
	Q2	同感だ	+1	+2
		イヤガラセ?		
		疫病神?		
2→3	Q1	なんの电话?	–	–
		急患か?	–	–
	Q2	医疗ミス?	–	–
		どういうことだ?	–	–
	Q3	构わない	+1	+2
		事实なのか?		
		药のためだ	+1	+2
3→4	Q1	大丈夫だ		–
		武见先生が治す	+1	+2
	Q2	嬉しそうだ	+2	+3
		优しいな	+1	+2
		なぜタダに?		
4→5	Q1	信用されてる	–	–
		本当にミスした?	–	–
	Q2	そうだったのか	–	–
		まだ迟くない	–	–
	Q3	良かった		+3
		いつ完成する?	+1	+2
		多分じゃ困る		–
5→6	Q1	评判いいな	–	–
		迷惑そうだな	–	–
		何があった?	–	–
	Q2	乐しそうだ	–	–
		天才だろう?	–	–
	Q3	自虐的だ		
		向いてると思う	+2	+3
		素直じゃないな		
6→7	Q1	パワハラだ	+1	+2
		武见は良い医者だ	+1	+2
		病院ではお静かに	+1	+2
	Q2	气を落とすな	–	–
		详细を闻いてこよう	–	–
		……。	–	–
	Q3	今はゆっくり休んで	+1	+2
		できることはないか?	+1	+2
		医局长に复讐しよう	–	–
	Q4	仕方ない	–	–
		たまにはいい	+2	+3
		いくらでもどうぞ		+2
魅力达到LV4				
7→8	Q1	『美和ちゃん』は?	–	–
		それでいいのか?	–	–
	Q2	諦めるな	–	–
		他にできることは?	–	–
		ここにいる	+1	+2
	Q3	逃げるのか?	–	–
		みんな困るぞ	–	–

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
7→8	Q4	大山田の下の名前は?	–	–
		大山田の情报が欲しい	–	–
	Q5	何もしない	–	–
		调べてみるだけ	–	–
完成分支任务“ドクタ–抗争・失われた治疗法”				
7→8	Q6	美和ちゃんは生きてる	–	–
		大山田の嘘だった	–	–
	Q7	急いだ方がいい		
		新药を完成させよう	+3	+3
		まだ终わりじゃない		
	Q8	美和ちゃんのためなら	+3	+3
		受验のためなら		
		先生のためなら	+2	+3
8→9	Q1	气にするな	+1	+2
		受验のためだ		+2
		大变だった		+3
	Q2	それは困る	–	–
		患者はどうする?	–	–
	Q3	先生に会いたかったから	确立恋爱关系	
		本当に受验のため	–	–
9→10	Q1	何の事だ?	–	–
		何の冗谈だ?	–	–
	Q2	偶然だ	–	–
		どうかな	+1	+2
		だったらどうする?	–	–



佐仓惣治郎



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	コ–ヒ–の滝れ方	+1	+2
		女の口说き方		–
		分からない		
	Q2	今のは谁?	–	–
		きな臭いやつだ	+1	+2
		あの女?		–
	Q3	モテたい	+1	+2
		兴味ない		
2→3	Q1	中挽き	+1	+2
		粗挽き		
		なんでもいい		
	Q2	デ–ト?	–	–
		トラブル?	+1	+2
		手传いは终わり?		–
3→4	Q1	详しく知りたい		+3
		难しそう		
		违いがわからない		
	Q2	人を呼ぼう		
		总治郎の电话を鸣らそう		+3
		追い返そう		–
4→5	Q1	悪くはない		+2
		特に何も		
		病みつきだ		+3
	Q2	双叶と似てた?		+2
		ただ者じゃないな		+3
		だから独身?		
	Q3	报われたな		+2
		泣ける话だ		
		深いな…	–	–
5→6	Q1	憧れる	–	–
		关心しない	–	–
		人それぞれだ		+2
	Q2	それはちがう		+2
		申し译ない	–	–
		默れ		+3
	Q3	そんなことない		+2
		缘を切れ		–
“优しさ”达到LV5				
6→7	Q1	そうかもな		+2
		そんな事ない		
		味だけは美味い		
	Q2	大丈夫か?	–	–
		落ち着いた?	–	–
		话闻こうか?	–	–
	Q3	话し合おう	–	–

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
6→7	Q3	言えば分かる	–	–
		不器用な亲子だ	–	–
7→8	Q1	いいのか?		
		カレ–料理なら何でも		+3
		决められない		
	Q2	何もしてない		–
		守ろうとしただけ		+2
		悪かった		–
8→9	Q1	全くない		+3
		口うるさい		+2
	Q2	泣いてるのか?		
		いい娘をもったな		+3
		おめでとう		
9→10	Q1	何の用事が?		–
		クリスチャンか?		–
		兴味ない		–
	Q2	良かったな		
		ありがとう		+3



三岛由辉



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	情报战略?	–	–
		怪チャン?	–	–
	Q2	さすがだ	+3	+3
		大变そうだ		
		どうしてそこまで?		
	Q3	战略的…なに?	–	
		カッコいい	+2	+3
		やる气だな	+1	
2→3	Q1	初めて闻いた	–	–
		よくやった	+2	+3
		间に合ってる		+2
	Q2	不安だ…	–	–
		怪チャンユ–ザ–…	+1	+2
		残念だ	+1	+2
	Q3	それなら仕方ない	+1	+2
		无理するな	–	–
		もう何も信じられない	–	–
3→4	Q1	ステ–キ	+2	+3
		无农药有机野菜		
		スウィ–ツ		
	Q2	さすがだ	+1	+2
		诈欺だ		
		やめた方がいい	–	–
	Q3	良い判断だ	–	–
		当たり前だ	–	–
		いいんじゃない?	–	–
4→5	Q1	どこがプレミア?	+1	+2
		なんでモデルガン?	–	–
		くれるのか?	+2	+3
	Q2	いい心がけだ	+1	+2
		必要か?	–	–
		危ないことはよせ	–	–
5→6	Q1	谁だ?	+1	+2
		兴味ない	–	–
		テンション高いな…	+1	+2
	Q2	冷静になれ	–	–
		デマの可能性も…	+1	+2
		怪盗团の仕事か?	+1	+2
	Q3	何のつもりだ	–	–
		赖んでない	–	–
	Q4	そうなのか?	–	–
		さすがだな	+1	+2
6→7	Q1	何に胜つんだ?		+2
		赖もしいな	+3	+3
		ちょっと落ちつけ	–	–
	Q2	物騒だな	+2	+2
		改心させるのか?	–	–
		ちょっと落ちつけ	+1	+2
	Q3	乐しい?	–	–
		らしくない	–	–
		三岛が心配だ	–	–
	Q4	そうかもな	–	–

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
6→7	Q4	心当たりが?	–	–
	Q5	确认しておこう	–	–
		仕方ない…	–	–
	Q6	他力本愿だな	–	–
		それで满足か?	–	–
	Q7	自分と向き合え	–	–
		もうやめよう	–	–
		自觉してるんだろ?	–	–
6→7	Q8	引き受ける气はない	–	–
		取りやめか?	–	–
	Q9	头は冷えたか?	–	–
		まだ有名になりたい?	–	–
	Q10	きっとある		
		あるといいな		
		怪チャンは?	+2	+3
7→8	Q1	付き合うぞ	+1	+3
		三岛も逃げろ		
		どうする气だ?	–	–
	Q2	言われっ放しか?		+2
		自身を持て	+2	+2
		どっちが小物だ	+1	+2
	Q3	そうだな		+2
		カッコ良かった	+3	+3
		ハッタリ?		
8→9	Q1	无理だな		
		きっと出来た	+3	+3
		无事で良かった		
	Q2	どうかな	–	–
		その通り	–	–
	Q3	まさか实名?	–	–
		突然だな	–	–
		乐しみだ	–	–
	Q4	しょぼい…	–	–
		いっそパフェで	–	–
		なんならステ–キで	–	–
9→10	Q1	结论は出た?	–	–
		怖かった?		
	Q2	すごい勇气だった	+3	+3
		ビビってたクセに		
	Q3	何もしてない		
		怪盗のせいじゃない	–	–
		变えたのは三岛自身	–	–
	Q4	きっとそうだ	–	–
		目指せベストセラ–		
		まずは完成させろ		

吉田寅之助



等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	世の中を变えたい	–	–
		弁舌を磨きたい	+1	+2
		なんとなく…	–	–
	Q2	信念のある	+1	+2
		人气のある	–	–
		まだわからない	+1	
	Q3	ためになった	+1	+2
		もう知ってた	–	
		成し遂げる…?	–	
2→3	Q1	吉田先生から闻いた	–	–
		兴味ない	–	–
	Q2	主张	+1	+2
		演说技术	+1	+2
		言叶にはしづらい		–
3→4	Q1	演说の邪魔だ	–	–
		周りの迷惑だ	–	–
		默って闻け	–	–
	Q2	ある	–	–
		ないと思うか?	–	–
	Q3	前科者の话は闻けないか?	–	–
		まず最後まで闻け	–	–
		「ダメ寅」だから何だ?	–	–
	Q4	つい口が出た	+1	+2
		正论を言っただけ	–	–
4→5	Q1	そう思う	+1	+2
4→5	Q1	油断は禁物	–	–
		マスコミは关系ない	+2	+3
5→6	Q1	支持派	+1	+2
		否定派	–	–
		兴味はない	+2	+3
	Q2	断る	+2	+3
		话に乘る	–	–
		成り行きに任せる		
6→7	Q1	断った方がいい	+1	+2
		おいしい话だ	–	–
		话についていけない	–	–
	Q2	ダメ寅じゃない	–	–
		吉田先生と呼べ	–	–
		次こそ受かる	–	–
	Q3	胜手に决めるな	–	–
		そうかもな	–	–
		それでも信じてる	–	–
7→8	Q1	やるのか?	–	–
		やめたほうがいい	–	–
		难しい话だ		+2
	Q2	信念だ	+2	+3
		名誉回复だ		
		当选だ		
	Q3	知ってどうする	–	–
		そうだと言ったら?	–	–
		……。		
8→9	Q1	がんばれ	+2	+3
		いってらっしゃい	–	–
		紧张してきた		
	Q2	なんのこと?	–	–
		改心だ	+1	+2
		……。		
9→10	Q1	本当の姿が传わった	+3	+3
		人气が出るな		
		油断は禁物		



川上贞代



喜欢的礼物：かすていら、チョコファウンテン、ハ–トのリング

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	チクチクする	+1	+3
		何も感じない	–	–
		お店にチクる	–	–
	Q2	してなくはない	–	–
		そんなわけない	+1	+3
		变なこと?	–	–
	Q3	金がいるのか?	–	–
		なぜそんなことを?	–	–
	Q4	お说教?	–	–
		先生のためだ	–	–
		考えた上で指名してる	–	–
2→3	Q1	そうだな	+1	+3
		ちゃんと作れ	–	+2
		チェンジだ	–	–
	Q2	兴味本位だ	–	–
		サボりのため	–	–
		先生に会いたかった	–	–
	Q3	妹の治疗费のこと?	–	–
		もっと指名する	+3	+3
		生々しいな	–	–
	Q4	大变だな	–	–
		そんな大金なのか?	–	–
		无理するな	–	–
3→4	Q1	お愿いします	–	–
		何を企んでる?	–	–
	Q2	失礼だ	+2	+2
		そうだろうな	–	–
		何岁なんだ?	–	–
	Q3	イケてる	+2	+3
		无理してる	–	–
		…自分を大切にしたら?		+3
	Q4	气づいてた	–	–
		どうして嘘を?	–	–

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
3→4	Q4	ひどい教师だ	–	–
4→5	Q1	乐しいから	+1	+2
		事情を知りたい	–	–
		今はご主人样だ		+2
	Q2	ひどい话だ	+1	+2
		仕方ないことだ	–	–
		辞めたのか?		+2
	Q3	先生のせいじゃない	–	–
		运が悪かった	–	–
		谁の责任でもない	–	–
	Q4	それでいいのか?	–	–
		保护者の责任は?	–	–
	Q5	今さらだ	–	–
		サボりの约束は?	–	–
		また来てほしい	–	–
5→6	Q1	来たばかりだ	–	–
		少し休んだら?		+2
		金返せ	–	–
	Q2	大丈夫か?		+3
		病院に行った?		+2
		归った方がいい		+3
	Q3	大丈夫か?	–	–
		无理するな	–	–
6→7	Q1	无理するな		+2
		ウソつくな		–
		金を拂うな	+1	+3
	Q2	系列店?	–	–
		稼げるところ?	–	–
		考え直せ	+1	+3
	Q3	间违ってる	–	–
		他に方法は?	–	–
		今はゆっくり休んで	–	–
7→8	Q1	间违ってる	–	–
		考え直せ	–	–
		それが先生の答え?	+1	+3
	Q2	逃げてるだけ	+1	+2
		自分で决めたなら	+1	+3
		担任が变わると困る	–	–
	Q3	思い出せ	–	–
		そこに答えがある	–	–
		自分に向き合え	–	–
	Q4	谛めるのか?	–	–
		间违いは直せる	–	–
	Q5	自身を持て	+1	+3
		きっと正解だ	+1	+3
		生徒に闻くのか?	+1	+3
	Q6	むしろ先生を守りたい	+1	+3
		心强いな	+1	+3
	Q7	取り込み中だ	–	–
		こっちのセリフだ	–	–
	Q8	谛めるな	–	–
		さっきの决意は?	–	–
	Q9	鹰濑…何て言うんだ?	–	–
		名前が必要だ	–	–
完成分支任务"悩める恩师はメイド?イン?ヘル"				
8→9	Q1	そんなことない		+3
		そうかもな	–	–
		既にイイ岁では…?	–	–
	Q2	残念だ		+3
		お疲れ样でした		+3
	Q3	そんなことない		+2
		また来てほしい	建立特殊关系 +2	
	Q4	わかった		+3
		勘违いじゃない		–
	Q5	ご主人样とメイトだ		–
		男と女だ	建立恋爱关系	
9→10	Q1	…本当に?	–	–
		分かった	–	–
		残念だ…	–	–
	Q2	关系ない	–	–
		むしろ燃える	–	–
	Q3	絶対バレない	–	–
		気にするな	–	–
		真面目だな	–	–
	Q4	何のこと?	–	–
		いつ气付いた?	–	–
	Q5	バレたか	–	–
		证据はない	–	–

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
9→10	Q5	…だとしたら?	–	–
	Q6	赖もしい		+3
		见届ける	+3	+3
	Q7	甘えたい		+3
		甘えさせたい	+2	+3

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
10/26	Q1	たしかに	–	–
		空回りしてる		
		贯禄あるな		
	Q2	远虑します	–	–
		ちょっと头痛が		
	Q3	ありがとう	+3	+3
		赖もしい		
		メイドの监だ		
	Q4	今は?	–	–
		膝枕とか?		
	Q5	美味しそう	–	–
		嬉しい		

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
上野美术馆	Q1	期待してる	+3	+3
		美术もできるの?		
		ご主人样、は?		

岩井宗久

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	电话しないと	–	–
		岩井は风邪か?	–	–
	Q2	别に	–	–
		すみません	–	–
	Q3	今のは谁?		
		次のシゴトは?	+1	+2
		风邪は平气か?	+1	+2
2→3	Q1	わかる	–	–
		そうなのか?	–	–
	Q2	想像はついてた	+2	+3
		ちょっと用事が…	–	–
		スジモン?	+1	
	Q3	そんなことない	–	–
		好きになった	–	–
		やるしかない	+2	+3
	Q4	客か?	–	–
		かわいそうだ	–	–
3→4	Q1	岩井	–	–
		教えない	–	–
		关系ない	–	–
	Q2	何が合った?	–	–
		あれが津田か?	–	–
		商品って?	–	–
	Q3	香港マフィア	–	–
		亿单位の取引	–	–
	Q4	がんばれ	–	–
		ケンカはよくない	+1	+2
		情报料は?	+1	+3
4→5	Q1	なぜだ?	–	–
		嘘は良くない	–	–
	Q2	忧しいな	–	–
		だらしないな		+3
		警察に相谈しよう	–	–
	Q3	引いた		+2
		舐めるな	–	–
		カスタムのためなら		+3
5→6	Q1	将来の话		
		女の话		+3
		内绪だ		
	Q2	シゴトだ		+2
		话してやれ	–	–
		何か赖もう		

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
6→7	Q1	何が?		
		たしかにおかしい		+3
		铳が好きなのか?		
	Q2	ひどい话だ	–	–
		头がいいな		+3
		ずるいヤツだ		+2
	Q3	危険なのか?	–	–
		一人で行く気か?	–	–
"度胸"达到LV5				
7→8	Q1	迷惑だ		
		岩井のためだ		+3
		むしろ乐しい		—
	Q2	わかった		+2
		力になりたい		—
		忘れられない		—
	Q3	津田の名前は?		—
		津田の事を知りたい		—
	Q4	そういうこともある		—
		气にするな		+2
		成长期だ		—
	Q5	よろしく		+2
		考えてもいい		
		见返り次第だ		+3
8→9	Q1	スッキリした		
		かわいそうだ		
		生きてるのか?	+2	+3
	Q2	マサ?		
		薫は无事か?	—	
	Q3	ともかく急げ	—	
		店はどうする?		—
	Q4	何をする气だ?		—
		ふざけるな	—	
	Q5	真实を传えよう		
		薫を信じろ	+2	+3
	Q6	薫は强い		+3
		岩井ゆずりだ	+1	
		カッコ良かった		
9→10	Q1	岩井次第だ		
		薫は负けない		+3
		立派ではない…		
	Q2	放っておけなかった		
		『特别メニュ-のため』		—
	Q3	偶然だ		—
		闭店时间は?		
		だったらどうする?		

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
井の头公园	Q1	何をするつもり?		+3
		报酬がほしい		
		ピクニックするのか		

喜多川佑介

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	斩新だな	+1	+2
		难解だな	+1	+2
		なんだこれ	—	—
	Q2	乐しみだ	+3	+3
		だといいな	+2	+3
		话题になるか?	—	—
2→3	Q1	严しい意见だな	—	—
		许せないな	—	—
		气にするな	+1	+2
	Q2	おおげさだな	—	—
		これからだ	—	—
		とりあえず立ってくれ	—	—
	Q3	谛めるのか?		+2
		佑介らしくないな	+3	+3
		とりあえず立ってくれ		
	Q4	どうやって?	+1	+2
		その意气だ	+1	+2
3→4	Q1	どういう状况だ	—	—

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
3→4	Q1	なぜボートに?	+1	+2
		恋人と来たかった	+1	+2
	Q2	爱も色々だ	+2	+3
		修行が足りない	+1	+2
		思い込みが激しいな	—	—
4→5	Q1	カッコよく赖む		
		自身がない		
		脱ごうか?	+3	+3
	Q2	きっと描ける	+2	+3
		描けなそうだな	+2	+3
		谛めるのか?	+1	+2
5→6	Q1	怀かしいな	+1	+2
		なぜここに?	—	—
		入らないのか?	—	—
	Q2	修理してもらおう	—	—
		实力行使だ	—	—
"器用さ"达到LV4				
5→6	Q3	大丈夫か?	—	—
		颜色が悪いぞ		—
	Q4	情があったのかも	+2	+3
		才能が欲しかった	+1	
		わからない		
6→7	Q1	连络を取ってみろ	—	—
		会うだけ会え	—	—
	Q2	卖れそうだ	—	—
		どういうことだ?		+2
		美少年????	—	—
	Q3	佑介は本当の芸术家だ		+3
		金も大事だ	—	—
7→8	Q1	风景画は?	—	—
		モルガナだろうな	—	—
		杏しかいない		+2
	Q2	それの何が悪い?		
		みんなそうだ	—	—
		成长したんだ		+3
8→9	Q1	息子への爱かな		+3
		别れの悲しみかな		
		わからない		
	Q2	变わったな		+3
		いいんじゃないか?		
		これからが胜负だ		
9→10	Q1	良い绘になった		–
		希望を足したのか?		
	Q2	佑介にわざと嫌味を?		–
		何か里があるのか?		
	Q3	アイツ?		
		斑目のことか?		–
	Q4	根っから悪人じゃない		
		それも人の一面だ		+3
	Q5	たしかにな		–
		佑介の方が变だ		
		断ってよかったのか?		

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具		备注
			无	有	
7/27(白天)	Q1	キレイな绘	+1		魅力+3
		なごむ绘	+1	+2	
		特にこれと言って…	+2		
7/27(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/1(白天)	Q1	图书馆に行けば?	+2		魅力+3
		自分で买え	+1		
		脱げばいい	+2	+3	
8/1(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/5(白天)	Q1	构わない	+3	+3	优しさ+3
		变わってるな	+2		
8/8(白天)	Q1	いいのがあれば	+3	+3	魅力+3
		これで十分だ	+2		
		半分だすか?			
8/8(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/11(白天)	Q1	そんなことはない	+2	+3	魅力+3
		そうかもしれない	+2		
		孤独にはさせない	+1	+2	
8/11(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2		

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
6→7	Q1	何が?		
		たしかにおかしい		+3
		铳が好きなのか?		
	Q2	ひどい话だ	–	–
		头がいいな		+3
		ずるいヤツだ		+2
	Q3	危険なのか?	–	–
		一人で行く气か?	–	–
“度胸”达到LV5				
7→8	Q1	迷惑だ		
		岩井のためだ		+3
		むしろ乐しい		—
	Q2	わかった		+2
		力になりたい		—
		忘れられない		—
	Q3	津田の名前は?		—
		津田の事を知りたい		—
	Q4	そういうこともある		—
		气にするな		+2
		成长期だ		—
	Q5	よろしく		+2
		考えてもいい		
		见返り次第だ		+3
8→9	Q1	スッキリした		
		かわいそうだ		
		生きてるのか?	+2	+3
	Q2	マサ?		
		薰は无事か?	—	
	Q3	ともかく急げ	—	
		店はどうする?		—
	Q4	何をする气だ?		—
		ふざけるな	—	
	Q5	真实を传えよう		
		薰を信じろ	+2	+3
	Q6	薰は强い		+3
		岩井ゆずりだ	+1	
		カッコ良かった		
9→10	Q1	岩井次第だ		
		薰は负けない		+3
		立派ではない…		
	Q2	放っておけなかった		
		「特别メニューのため」		—
	Q3	偶然だ		—
		闭店时间は?		
		だったらどうする?		

场所事件				
地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
井の头公园	Q1	何をするつもり?		+3
		报酬がほしい		
		ピクニックするのか		

喜多川佑介

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	斩新だな	+1	+2
		难解だな	+1	+2
		なんだこれ	—	—
	Q2	乐しみだ	+3	+3
		だといいな	+2	+3
		话题になるか?	—	—
2→3	Q1	严しい意见だな	—	—
		许せないな	—	—
		气にするな	+1	+2
	Q2	おおげさだな	—	—
		これからだ	—	—
		とりあえず立ってくれ	—	—
	Q3	谛めるのか?		+2
		佑介らしくないな	+3	+3
		とりあえず立ってくれ		
	Q4	どうやって?	+1	+2
		その意气だ	+1	+2
3→4	Q1	どういう状况だ	—	—
		なぜボートに?	+1	+2
		恋人と来たかった	+1	+2
	Q2	爱も色々だ	+2	+3
		修行が足りない	+1	+2
		思い込みが激しいな	—	—
4→5	Q1	カッコよく赖む		
		自身がない		
		脱ごうか?	+3	+3
	Q2	きっと描ける	+2	+3
		描けなそうだな	+2	+3
		谛めるのか?	+1	+2
5→6	Q1	怀かしいな	+1	+2
		なぜここに?	—	—
		入らないのか?	—	—
	Q2	修理してもらおう	—	—
		实力行使だ	—	—
“器用さ”达到LV4				
5→6	Q3	大丈夫か?	—	—
		颜色が悪いぞ		—
	Q4	情があったのかも	+2	+3
		才能が欲しかった	+1	
		わからない		
6→7	Q1	连络を取ってみろ	—	—
		会うだけ会え	—	—
	Q2	卖れそうだ	—	—
		どういうことだ?		+2
		美少年????	—	—
	Q3	佑介は本当の芸术家だ		+3
		金も大事だ	—	—
7→8	Q1	风景画は?	—	—
		モルガナだろうな	—	—
		杏しかいない		+2
	Q2	それの何が悪い?		
		みんなそうだ	—	—
		成长したんだ		+3
8→9	Q1	息子への爱かな		+3
		别れの悲しみかな		
		わからない		
	Q2	变わったな		+3
		いいんじゃないか?		
		これからが胜负だ		
9→10	Q1	良い绘になった		–
		希望を足したのか?		
	Q2	佑介にわざと嫌味を?		–
		何か里があるのか?		
	Q3	アイツ?		
		斑目のことか?		–
	Q4	根っから悪人じゃない		
		それも人の一面だ		+3
	Q5	たしかにな		–
		佑介の方が变だ		
		断ってよかったのか?		

休息日事件					
日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具		备注
			无	有	
7/27(白天)	Q1	キレイな绘	+1		魅力+3
		なごむ绘	+1	+2	
		特にこれと言って…	+2		
7/27(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/1(白天)	Q1	图书馆に行けば?	+2		魅力+3
		自分で买え	+1		
		脱げばいい	+2	+3	
8/1(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/5(白天)	Q1	构わない	+3	+3	优しさ+3
		变わってるな	+2		
8/8(白天)	Q1	いいのがあれば	+3	+3	魅力+3
		これで十分だ	+2		
		半分だすか?			
8/8(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/11(白天)	Q1	そんなことはない	+2	+3	魅力+3
		そうかもしれない	+2		
		孤独にはさせない	+1	+2	
8/11(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2		

 御船千早 

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	諦めさせる	–	–
		上司を改心させる	–	–
		喝を入れる	–	–
	Q2	カアアーツ！！	–	–
		ひっくり返せ！	–	–
		やり返せ！	–	–
	Q3	やけにこだわるな	–	–
		変わるほうがいい	+1	+2
2→3	Q1	お金	–	–
		爱情	–	–
		出世	–	–
	Q2	怪盗にさらわれるかも	–	–
		结婚は人生の墓场	–	–
		幼驯染が悲しむ	–	–
	Q3	违う	–	–
		どうかな?	–	–
3→4	Q1	今さらだ	–	–
		また检证する?	–	–
	Q2	强い意志を持つ	+1	
		强くはない		
		自分を信じる		+3
	Q3	どんな田舎?	–	–
		平和そうだ	–	–
	Q4	「会长」?	–	–
		怒られる?	–	–
	Q5	そのはずだ	–	–
		千早しだいだ	–	–
4→5	Q1	勉强家だ		+3
		圣なる力は?	–	–
		ヒマだな	–	–
	Q2	返さないのか?	–	–
		使っちゃった?	–	–
	Q3	さっきの男は?	–	–
		巫女様?	–	–
		困りごとか?	–	–
5→6	Q1	占いが好きだから	–	–
		かっこいいから	–	–
		学校の自由研究	–	–
	Q2	救済の巫女?	–	–
		本气か?	–	–
	Q3	怪しい话だ	–	–
		千早が困ってる	–	–
	Q4	救済の巫女って?		
		バケモノなのか?		
		千早は千早だ		+3
6→7	Q1	そのとおりだ	–	–
		骗していたのはよくない		+2
		气持ちはわかる	+1	+3
7→8	Q1	どうして?	–	–
		何が出てきた?	–	–
	Q2	福来の下の名前は?	–	–
		福来???何?	–	–
	Q3	秘密だ	–	–
		气にするな	–	–
玩成分支任务“暴け！灵能力者のトリック”				
7→8	Q4	そうだったのか		+2
		知ってた	+2	+3
	Q5	よかったな		+3
		ラッキ-だな		+3
		千早自身の力だ		+3
	Q6	なんの话?	–	–
		アリだ	+3	+3
8→9	Q1	误解だ	–	–
		千早の话を闻け	–	–
	Q2	後悔してるか?	–	–
		运命は変わる	+3	+3
		过去のことだ		+2
	Q3	占ってほしいから	–	–
		千早に会いたかった	建立恋爱关系	
9→10	Q1	来た事ない?	–	–
		そんなに远くない	–	–
	Q2	应援する		+3
		千早の信念だな		+3
	Q3	どうかな	–	–

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
9→10	Q3	だとしたら?	–	–
		勘がいいな	–	–
	Q4	问题ない	–	–
		心配してる?	–	–
		どういう事だ?	–	–
	Q5	ありがとう	–	–
		心强いな	–	–
	Q6	关系ない		+2
		むしろ可爱い		+3
	Q7	そのつもりだ	–	–
		归したくない	–	–

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
神保町	Q1	伟人の自传		+3
		ビジネス书		+3
		流行りの新书		+3

 大宅一子 

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	どうして?	–	–
		持ってない	–	–
		三岛なら…	+1	+2
	Q2	メリット?	–	–
		正义感では?	–	–
	Q3	氛围气は乐しめる	–	–
		记事のためだ	+1	+2
		「あの事件」って?	–	–
2→3	Q1	未成年には无理だ	–	–
		当たってるかも	–	–
		适当言うな	+1	+2
	Q2	どう违うんだ?	–	–
		气にするな	–	–
	Q3	转职しないのか?	–	–
		なぜ辞めない?	–	–
	Q4	相棒の罪って?	–	–
		何があった?	–	–
		冤罪なのか?	+1	+2
3→4	Q1	どういう事だ?	–	–
		何もしてない	–	–
	Q2	付き合ってる	+1	+2
		谁にも言うなよ?		+2
	Q3	映画が始まる	–	–
		もういいだろ	–	–
		真剑に付き合ってる	–	–
4→5	Q1	独自取材の件?	–	–
		相棒の事件か?	–	–
		一绪なのか?	–	–
	Q2	兴味はある	–	–
		信赖してくれ	–	–
	Q3	死因は…?	–	–
		犯人は…?	–	–
	Q4	冤罪か…		+2
		许せないな	+2	+3
		取材の调子は?		
5→6	Q1	何があった?	–	–
		仕事のトラブル?	–	–
	Q2	嫌われてるな	+1	+2
		独自取材がバレた?	–	–
	Q3	证据は?		
		相棒を信じろ	+1	+2
		そうかもな		
	Q4	その意气だ	+1	+2
		さすがジャ-ナリスト	+1	+2
		ノルマはどうする?		
6→7	Q1	何だった?	–	–
		もしかして…	–	–
	Q2	落ち着け		
		挑发に乗るな		
		他の方法を考えよう		+3
	Q3	修行しよう		
		それが大宅の魅力		+3

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
7→8	Q1	何を?		
		疲れてるな		+2
		猫を饲ってて…	—	—
	Q2	部长の名前は?	—	—
		部长について知りたい		
玩成分支任务“スッパ抜け、悪徳上司の横暴”				
7→8	Q3	きっと反省した		—
		嬉しくないのか?	—	—
	Q4	觉えてない		—
		何もしてない	—	—
	Q5	良かったな	—	—
		やっぱり生きてたか		—
	Q6	らしくない		+3
		真实を追うべき		+3
		一绪に会いに行こう		+3
8→9	Q1	大丈夫か?	—	—
		事件の真相は?	—	
	Q2	どうする気だ?	—	—
		まさか谛めるのか?	+1	+2
	Q3	一人にできない		
		力になりたい	+3	+3
		怪盗の记事が必要だ		
	Q4	もちろんだ	—	—
		多少の危险なら…	—	—
	Q5	本气にした	建立特殊关系	
		本气にしてない	—	
	Q6	一子が好きだ	建立恋爱关系	
		冗谈だ		
9→10	Q1	真面目だな		+2
		娱乐记事じゃないな		
		ネタはもういらない?		
	Q2	良かったな		
		必ず读むよ		+3
	Q3	バレてたか	—	—
		偶然だ		
		怪盗はララだ		—
	Q4	一子に任せる		
		一子の家がいい		+3

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
银座	Q1	英气を养おう		+3
		お酒は程々に		
		ちゃんとした…?		



新岛真



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	详しいな	+1	+2
		来たことある?	–	–
		离れるな	–	–
	Q2	ドレスの时点で怪しい	–	–
		危ないところだった	+2	+3
		押しに弱い?	–	–
	Q3	サロン?	–	–
		どんな店?	–	–
2→3	Q1	误解だ		+3
		だったらどうする?	–	–
		プライベ-トだ	–	–
	Q2	气にするな	+1	+2
		変わればいい		+3
		优等生もつらいな		
3→4	Q1	らしくない	+1	+2
		怪盗活动のせい?	–	–
		自分よりマシだ	–	–
	Q2	荣子?	–	–
		谁だっけ?	–	–
	Q3	梦はないのか?	–	–
		大学はどうする?	–	–
		ノ-プラン?	–	–

等级提升事件

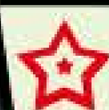
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
3→4	Q4	何かこだわり?	+2	+3
		可爱いな	+1	+2
		女子力が低いな	–	–
	Q5	なる气は?	–	–
		制服が似合いそうだ	+1	+2
		カッコいい梦だ		+3
4→5	Q1	うらやましい		
		うっとうしい		+2
		うさんくさい	+1	+3
	Q2	まかせろ		+3
		どうして自分に?		
		本气にしていいなら	+1	+2
“魅力”达到LV5				
5→6	Q1	付き合いたてだ		+2
		ケンカ中だ	–	–
		これも爱の形だ		+3
	Q2	强引だな	–	–
		手を出すな	–	–
		自分のIDなら…	–	–
	Q3	友达想いだな	–	–
		心配性だな	–	–
		气になることでも?	–	–
6→7	Q1	真に气がある	–	–
		荣子は知ってる?	–	–
	Q2	色恋营业?	–	–
		ドラマの见すぎだ	–	–
		ツカサは怪しい	–	–
	Q3	犯人は?	–	–
		组织は?	–	–
	Q4	酷い话だ		+3
		大変だったな		+2
		立派な父亲だな		+3
	Q5	カッコいいな		+3
		きっと本望だった		+3
	Q6	何かわかった?		+2
		これから考えればいい		+2
	Q7	いつする?		+2
		何て返すんだ?		–
		断ってくれ		+2
7→8	Q1	谁にでも言ってる		+2
		そういう手口だ		+2
		よくわからない		
	Q2	もちろんだ		+3
		どうする气だ?		
		自业自得だ		
8→9	Q1	危ない!		+3
		自分が相手だ		+3
		警察呼ぶぞ		+3
	Q2	逃げるぞ		+3
		ついてこい		+3
	Q3	痛そうだった	–	–
		あれでよかった		+3
		会心の一击だ	–	–
	Q4	行きつけの店だ		+3
		大人の社交场だ		+3
		真の方が物知りだ		+3
	Q5	そのうち现れる	–	–
		ここに相手がいる	建立特殊关系	
	Q6	好きだ		+3
		そうじゃない	–	–
9→10	Q1	よかったな		+3
		ビンタが效いたな	–	–
		安心した		
	Q2	无理してない?		+3
		また勉强?		
		お姉ちゃんのため?	–	–
	Q3	警察官僚?	–	–
		大変そうだ		+3
		どうして?		
	Q4	立派な目标だ		+3
		壮大な梦だな		
		お父さんも喜ぶ		+3
	Q5	そうだな	–	–
		そんなことない	–	–
		气をつけろよ?		
	Q6	どうした?	–	–
		これから勉强?	–	–

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
7/30	Q1	おかしくない	+3	+3
		若干ひく	+1	

修学旅行事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具		备注
			无	有	
9/10	Q1	お疲れさま			
		これから乐しもう		+3	
		目线に困るな			
	Q2	そうかも			
		そうでもない			
		モノによる		+2	
	Q3	乐しかったな		+3	
		しばらくはいい			
		来年も引率よろしく			
	Q4	嬉しい		+3	
		いい思い出だ			
	Q5	もう少しだけ	–	–	
		まだ大丈夫だ			



东乡一二三



喜欢的礼物：樱の扇子、和柄のブックカバ－、四茶亭轩助の落语全集

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	面白い	+1	+2
		ギャップが良い	—	—
		やや怖い		
	Q2	自信を持て	—	—
		气にするな	—	—
	Q3	いつ出る?	—	—
		アイドルみたい	—	—
		嫌なのか?	+1	+2
2→3	Q1	その通りだと思う	+1	+2
		知らなかった		—
		すごい见出しだ		—
	Q2	嫌なのか		—
		ツラい?	+1	+2
		断ればいい	—	—
3→4	Q1	气にしてない	+1	+2
		嫌な感じだった	—	—
		カツカレ–のおかげ?		+2
	Q2	荒唐无稽だ	—	—
		かっこいい	+1	+2
		闻いたことない		
4→5	Q1	恋爱禁止?	—	—
		怖かった		+2
		できなかった分?		
	Q2	目立ちたくない?	—	—
		もうやめた方がいい		+2
		母亲に相谈は?		
5→6	Q1	一二三なら有名になれる	—	—
		不满か?	+1	+2
		メディアは怖い	—	—
	Q2	将棋はもう嫌?		
		本心か?		—
		自分の好きなことをやれ	+1	+2
6→7	Q1	安心した	+1	+2
		油断しないで		
		胜负は时の运		
	Q2	がんばれ		
		信じてる	+2	+3
		アイドルもいい		
"知识"达到LV5				
7→8	Q1	どういうことだ?	—	—
		意味がわからない		—
	Q2	そんなわけない	+1	+2
		见事な战略だ		—
		负けるつもりか?		
	Q3	考え直させよう		—
		なんとかしよう	—	—
	Q4	母亲の名前は?	—	—
		名前を教えてほしい		—

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
完成支线任务"ステ–ジママに胜负手を"				
7→8	Q5	そうかもしれない	+1	
		考えすぎ		
		改心してよかった		+3
	Q6	何をだ?		—
		话が见えない		—
8→9	Q1	やってやれ		+2
		自信は?		—
		一二三ならできる		—
	Q2	お疲れ		—
		次は胜てる		—
		王様らしい决断だ		+3
	Q3	もっと强くなりたい		—
		ずっとそばにいたい	确立特别关系	
	Q4	付き合って欲しい	确立恋爱关系	
		ずっと友达だ		—
9→10	Q1	ツライな		
		见返してやれ		+3
		负けるな		
	Q2	一二三ならできる		
		赖もしいな	—	—
	Q3	バレてたか		
		どういう意味?		
		赖りにする	—	—
	Q4	ありがとう	—	—
		心强いな		
	Q5	どうかした?		
		紧张してる?	—	—

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
井の头公园	Q1	それは良かった		
		いい刺激だな		+3
		五感を将棋に?		



佐仓双叶



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	解决になってない		
		乐でいいな		+2
	Q2	一绪に挑战しよう		+3
		手伝おうか?		
		わからない		
	Q3	オッケ–だ		—
		もう一回たのむ		—
2→3	Q1	あ?		—
		大丈夫だったか?		
		探しに行くところだった		+3
	Q2	再会できてよかった		+3
		双叶が现れたんだ		+2
		气をつけろ		
3→4	Q1	无いだろ		
		一绪に行こう		+3
		双叶の好きでいい		—
	Q2	すごい特技だ		—
		びっくりさせただけ		—
	Q3	そんなことない		
		谁だってそうだ		
		むしろ可爱い		+3
4→5	Q1	クラスメイトだ		—
		知らなくはない		—
	Q2	持ってるかも		+3
		偶然だ		
		何を?		
	Q3	モブって何だ?		+2
		失礼だ		
		むしろ主役だ		+3
5→6	Q1	嬉しかった?		
		ビックリしたか?		+3
		双叶はどうした?		
	Q2	误解だ		+2
		谢った?		

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
5→6	Q2	书く方が悪い		
	Q3	わかった		—
		强引だな	—	—
6→7	Q1	そんな亲がいる?		
		许せない		+2
		どんな服だ?		
	Q2	双叶のためなら		
		惩らしめてやるか		+3
		そのうちな		
7→8	Q1	えらいな		+3
		良かったな		
		噛まなかったか?		
	Q2	顽张ったな		+3
		照れるな…		
		お礼は?		
	Q3	いいよ		—
		それだけ?		—
8→9	Q1	成长したな		+3
		心配だ		
	Q2	それはまさか…		—
		大丈夫か?		+3
		气のせいだ		
	Q3	いいよ		+2
		ダメだ		+2
		あきらめるのか?		
	Q4	大切な仲间だから		—
		双叶が好きだから		—
	Q5	そうなってほしい	确立恋爱关系	
		ダメか?		
	Q6	もしもし?		—
		どうした?		
	Q7	双叶さん?		—
		生きてるか?		
9→10	Q1	なんのこと?		
		不可抗力?		—
		许す?		
	Q2	达成だ		
		おめでとう		
		すごいな		—
	Q3	わかってる		
		气にしてない		
		近くていい		—
	Q4	どうした?		
		近くで话して		—
	Q5	ゆっくりとな		
		变われるさ		
		一绪にな		+3
	Q6	负けられないな		+3
		バイトするか?		
	Q7	约束は守る		—
		なるべく安いので		
		思い出しちゃった?		
	Q8	赖りにしてる		—
		责任重大だ		
	Q9	とっくに持ってる		+3
		今更だな		
		こっちこそ欲しい		

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
9/25	Q1	ボタン入力成功	+2	
		ボタン入力失败		
9/25(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2	
		心を込めて淹れる		
10/2（白天）	Q1	なんとなく	+3	+3
		わからん		
10/10	Q1	もちろんだ	+3	
		兴味はある	+3	
		考えたこともない		
10/10(夜晚)	Q1	教わった通りやる		
		心を込めて淹れる	+2	

织田信也

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	ごめんなさい	+1	+2
		信也と比べるな	+2	+3
		ホメて伸ばせ		
	Q2	归ろう		
		うるさい店员だ	+1	+2
		恼みでもあるのか	—	—
	Q3	怪盗团って强い?		
		怪盗团に憧れてる?	+1	+2
	Q4	同じ气持ちだ		+3
		强いだけじゃない		
		传えておこう	+3	+3
2→3	Q1	何かあったのか?	—	—
		食事に行こう	—	—
		断食中か?	—	—
	Q2	わかった	—	—
		纳得いかない	—	—
		考えさせろ	—	—
	Q3	イジメか?	—	—
		乐しいクラスだな	—	—
		食べ物を粗末にするな	—	—
	Q4	その心意气だ		+2
		格斗技でも习うか?	—	—
		母亲想いだな	—	—
3→4	Q1	落ち着け	—	—
		往生际が悪いぞ	—	—
		そうだそうだ		+2
	Q2	ムキになるな	—	—
		リベンジしよう	+1	+2
		プロはすごい	—	—
4→5	Q1	确かにおかしい		+3
		そんなときもある	—	—
		相手が恶かった		
	Q2	胜ち目はある?	—	—
		きっとできる		+2
		ムキになるな		
	Q3	谛めるのか?		+2
		新しい战法を考えよう		+3
5→6	Q1	ちゃんと拂う	—	—
		お言叶に甘えて	—	—
		お金あるのか?	—	—
	Q2	お金は返せ	—	—
		今は恶党だ	—	—
	Q3	えらいぞ	—	—
		信じてる		+3
	Q4	少しだけ		
		そんなことない		+3
		心配はした		+2
6→7	Q1	何もしてない	—	—
		落ち着いて	—	—
		おかしく?	—	—
	Q2	强引だ	—	—
		信也の气持ちを考えろ	—	—
	Q3	望むところだ	—	—
		自分は间违っていない	—	—
		それは困る	—	—
	Q4	母亲の名前は?	—	—
		お母さんのこと教えて	—	—
7→8	Q1	暴走しているだけ	—	—
		そんなことない		
		信也はどう思う?		+2
	Q2	大丈夫だ		
		保障は出来ない		
		怪盗团を信じろ		+3
	Q3	辛くないか?	—	—
		よく言った	—	—
	Q4	お母さんを救おう		+3
		立派な决意だ		
8→9	Q1	良かったな		+3
		信じられない		
		怪盗团のおかげ		+2
	Q2	变だな		
		まともだ		
		大人になった		+3

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
8→9	Q3	胜ちたいから		+2
		练习が面倒だから		
		わからない	—	—
9→10	Q1	努力の成果だ		
		先生のおかげだ		+3
	Q2	リベンジできたな		
		仲直りできたな		+3
		いい友だちだ		
	Q3	入れてあげる	—	—
		怪盗团に闻け	—	—

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
仲见世通	Q1	食べ歩きしよう		+3
		たまにはいいだろ		
		人间观察だ		

 奥村春 

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
“器用”达到LV5				
1→2	Q1	好きなのか?		+2
		契茶店を开くのか?		+3
		农场を经营するのか?		
	Q2	どんな狙い?		
		相谈しないのか?		—
		怪しいかもな		+2
	Q3	难しいな		+3
		违うかも		—
		追い出したら?		
2→3	Q1	怪盗团のためだ		+2
		バレなければいい		+3
		气にするな		
	Q2	「行きたくない」		+2
		「飞行机が怖い」		—
		「别れたい」		
	Q3	ある		+2
		ない		
		数えきれない		+2
3→4	Q1	高いな		
		ぼったくりだ		
		モノがいいんだな		+3
	Q2	そうはいかない		
		むしろ拂う		
		ゴチです		+3
	Q3	フン!?		
		たしかに象っぽい		+3
		吐いていい?		
	Q4	やめろ		
		嫌な予感		
		赖んでみるか		+2
	Q5	いい人そう		
		里があるかも		—
		わからない		+3
4→5	Q1	信じたい方でいい		
		春を助けたい人もいる		+3
		谁も信じるな		
	Q2	本气か?		
		牺牲になるな		—
		违う方法があるかも		+2
	Q3	これからが大事だ		+2
		运が悪かった		
		一绪に考えよう		+3
5→6	Q1	奥深いな		
		研究热心だな		+2
		淹れてくれる?		+3
	Q2	知らなかった		+2
		意外だ		—
		そうだと思った		—
	Q3	そうかもな		
		それは良くない		
		コーヒーだけに?		+3



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
5→6	Q4	谢るな		—
		嫌なヤツだ		—
	Q5	そんなことない		—
		春次第だ		+3
6→7	Q1	辛そうだ		—
		无理するな		—
		保健室へ行こう		—
	Q2	それはツライな		+2
		周りに闻くべきだ		
		春はどうしたい?		+3
	Q3	高藏さんは?		
		きっと方法がある		+3
		そのまま话せ		+3
	Q4	その意气だ		+3
		思い切りぶつけてこい		+3
7→8	Q1	土?		+3
		プランター?		—
		虫?		
	Q2	きっと传わる		+3
		きっと喜ぶ		
		たぶん美味しくない		
	Q3	应援する		
		カッコいいな		+3
		できるのか?		
8→9	Q1	深呼吸だ		—
		自信を持て		—
		自分がついてる		—
	Q2	大丈夫だ		+3
		きっと向いてる		
		思い切って飞び込め		+3
	Q3	どういたしまして		+3
		春ががんばった		+3
		见返りは?		
	Q4	いい友人に见えた		—
		自分も好いている	确立恋爱关系	
9→10	Q1	上手くいきそう?		
		それはよかった		
		お疲れ样		+3
	Q2	きっとうまくいく		+3
		险しい道だ		
		味次第だな		
	03	春がいいなら		—
		オススメはしない		
		こき使われる		—
	04	こちらこそ		+3
		否定するな		+2
		仲间だけ?		

修学旅行事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
11/6	Q1	远虑はいらない	+2	+3
		乐しかった	+3	+3
		赈わってるな		
	Q2	取材拒否だ	-	-
		春はやめろ	-	-
	Q3	友人だ	-	-
		学校の先辈だ	-	-
	Q4	大丈夫だ	+3	+3
		熊手を入手		
		安心していい	+3	+3
11/13	Q1	实はちょっと…		
		わりと好き		+3
		まだ大丈夫だ		

设施一览

日常时间段，无论是购物、触发支线任务、还是与其他角色提升社群度，基本都是在以东京为中心的各个区域内完成的。只要是去过一次的设施就会被记录在地图上，以后再去的话可以直接打开地图选择目的地，从而能节省不少时间。不过除了四轩茶屋、秀尽学园、新宿、涉谷和秋叶原这几处地点外，其他诸如池袋、银座这些地方，都只有在完成特定任务（例如提升角色社群）时才可以前往，所以玩家基本只需要记住前几个地点中都有哪些设施就 OK 了。



四轩茶屋

地点	设施	详细	可利用时间
路地里	自己的房间	制作潜入道具、电视购物（需先购买电视机）、DVD鉴赏、玩游戏、睡觉	任意时段
	咖啡店“ルブラン”	电视购物、填字游戏、读书、制作咖啡、制作咖喱	夜晚
	旧货店“梦ノ岛”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	业务用超市“スーパームラマサ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	投币洗衣机“コインランドリー”	鉴定“污れた防具”	夜晚
	澡堂“富士の汤”	提升“魅力”	夜晚
	棒球中心	提升“器用さ”	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	映画馆	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	诊疗所	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）

秀尽学园

地点	设施	详细	可利用时间
1楼	购买部	购物	放学后
3楼	图书室	温习、读书、借书	放学后

涉谷

地点	设施	详细	可利用时间
银座线乘り场	面包屋	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
驿前广场	彩票销售点	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
地下通路	饮品店“ベジタリアーノ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	车站商店	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）

涉谷

地点	设施	详细	可利用时间
地下モール	化妆品店“ボディチョップ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	饰品店“37℃”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	花店“ラフレシ屋”	购物、打工	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	珠宝店“ツルカメダイアモンド”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	和风杂货店“ハイセンス”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	CD店“バベルレコード”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	高级超市“大正屋”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
セントラル街	DVD出租店“スカーレット”	租借DVD	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	太平堂书店	买书	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	家庭餐厅“ファミレス”	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	游戏中心“GiGOLD”	玩游戏	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	汉堡店“ビッグバン・バーガー”	购物、挑战大汉堡	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	牛丼屋“俺のべこ”	打工	夜晚
	便利店“777”	购物、打工	放学后、夜晚（节假日不限时间、打工仅限白天）
	武器店“アンタッチャブル”	购买武器、装备和饰品	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	廉价商店“ロシナンテ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	药店“AOHIGE”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	健身房	提升HP和SP	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	电影院“TOYOシネマズ”	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	路边首饰摊	购物	夜晚

新宿

地点	设施	详细	可利用时间
欢乐街	家具杂货店“ムランムラン”	购物	放学后、白天
	花店“花屋助兵卫”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	日乃国屋书店	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	酒吧“にゅぅカマー”	打工	夜晚
	电影院“カルト9”	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）

秋叶原

地点	设施	详细	可利用时间
电器街	家电量贩店“あきんどおー”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	御宅商品店“トコブシ屋”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	老铺工具店“アキバ电子”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	二手游戏店“超男爵”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）

其他区域		
地点	内容	解锁条件
水道桥	–	6月9日解锁
赤坂见附	电视台	6月10日解锁
市ヶ谷	钓鱼	7月3日和坂本龙司发生休息日事件后解锁
池袋	天文馆	7月29日和三岛的休息日事件后解锁
银座	高级寿司屋	7月24日解锁
原宿	–	阅读《グッパーGIRL》解锁，或完成8月4日和三岛的休息日事件
明治神宫	祈福	8月6日和杏的休息日事件后解锁
神保町	古书店	8月15日和真的休息日事件后解锁
三浦海岸	海滨浴场	8月29日解锁
荻洼	拉面屋“ラ-メン屋”	坂本龙司的社群属性提升至LV4后解锁
月岛	文字烧店“もんじゃ屋”	坂本龙司的社群属性提升至LV7后解锁
上野	美术馆	解锁喜多川佑介的社群后
浅草	天空树	解锁高卷杏的社群后，或三岛由辉的社群属性提升至LV6
井の头公园	码头	阅读《周末公园访问》解锁，或高卷杏的社群属性提升至LV7后
元町中华街	中国城	阅读《中华スイ-ツなび》解锁
お台场海浜公园	约会场所	阅读《大人の纳得デ-ト》解锁



人格假面说明

由于《P5》的发售日距离杂志截稿非常近，小编也尚未将本作的合成系统完全掌握。故而本期只简单做一个入门级介绍，更多合体研究将会在下期杂志上一并奉上。

合体

在天鹅绒房间中，玩家可以使用已入手的人格假面进行合体，从而诞生出更强的人格假面。玩家在进行合体时的基本原则应是在保留有强力技能的同时尽可能地合成出当前缺少的技能的人格假面，但要注意的是玩家无法合成出超过当前角色等级的假面。

如果玩家已经与某种塔罗属性的NPC结成了“社群”，那么在进行同种人格假面合成时就可以获得经验值加成。加成量与“社群”等级密切相关，因此在不需要探索迷宫的日子里，与同伴们提升“社群”是非常重要的。

人格假面全书

玩家可以将已入手的人格假面登录到书中，之后花费一定的金钱就可以再度将其召唤。

独房送り

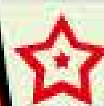
本作的新要素之一，可以将任意人格假面送进牢房中特训数日，特训结束之后该人格假面将会学得补完其弱点的相关技能。另外，该假面所属的“社群”如果等级很高的话，特训花费的时间就会大幅缩短。

绞首刑

将一只人格假面献祭给另一只人格假面，从而令后者等级提升的功能。将强大的人格假面作为祭品，或是两者的属性相同时都可以获得更多的经验值。

电器椅子处刑

将一只人格假面送上电椅处决，入手特定的道具。



其他小技巧



如何赚钱：交涉中勒索暗影往往可以入手比打死它们更多的金钱。“太阳”社群可以在交涉中让玩家反复提出要钱的请求，玩家可以利用随机迷宫“美徳奪われし路”的第1～第5区域，向暗影“ハイピクシー”提出交涉，选择“何か出せ”→“まだ出せるだろう?”后等增援出现再把之前交涉过的暗影打死，对新出现的暗影再度交涉，如此反复就可以入手大量的金钱。

另外，玩家如果能将“星”社群提升至LV7的话，只要在一回合内消灭敌人就可以入手双倍金钱，也是比较稳妥的技巧。

如何练级：在天气情况为“インフルエンザ注意報”前往随机迷宫，先在存档点保存一下，之后就进入迷宫中等待“刈り取る者”这个暗影出现。进入战斗后对其使用“绝望”属性的技能，之后就可以将其轻松歼灭。但是“绝望”这个异常状态的附加成功率仅在40%左右，而一旦失败的话“刈り取る者”拥有将玩家直接灭团的可怕战斗力。因此配合上东条一二三的“星”社群LV7技能，确保成功逃脱很有必要。

SP回复方法：游戏前期玩家可以在学校、澡堂门口、涉谷的游戏店、新宿的欢乐街的自动贩售机处购买到SP恢复药，但只能恢复5点SP，基本没啥用，建议玩家也无需在此浪费金钱。

可以与武见妙建立“社群”后应尽一切可能去提升社群等级。等级达到LV5时就可以购买到恢复SP的饰品，其中售价10万日元的“贴る大气功”可在每回合自动帮角色恢复7点SP，非常实用。但此时暂时还不要买，继续提升社群等级直到LV7，武见妙的所有商品就会打半折。此时只需花费20万日元就可以为全部上场角色佩戴上“贴る大气功”，再也不用担心会肾亏啦！

另外，在游戏后期与奥村春建立“社群”后可以在学校屋顶种植蔬菜。月光萝卜可以回满1个人的SP，太阳番茄则可以回复我方全体100SP。

主要流程

主要流程中会重点罗列出当月比较重要或发生关键事件的日期，由于篇幅上的关系本期杂志无法收录迷宫部分的内容，详尽的迷宫攻略会完整刊登于下期杂志中。

本作的迷宫探索期限比较特殊，分为确认路线、发预告信和盗取宝物三个阶段。确认路线后的第二天才可以发预告信，发预告信当天无法行动、发预告信后的第二天强制进入迷宫，这也就意味着玩家起码要在规定期限日的三天前就抵达迷宫最深处，完成路线确认。因此以下的日期流程中会醒目标示出每个探索阶段的最终期限，请各位务必多加留意。

四月

重要日期	事件
4/9	来到四轩茶屋，与路口的警官对话后前往地图右上角的房子调查。 查看地图，前往咖啡杯标志的店中触发剧情。 在房间中调查“私物入れ”、“古书が积まれた棚”、“埋もれた作业机”并进行大扫除 调查床（ベッド）选择“寝る”。
4/10	今天开始可以按OPTIONS存档。 下楼接电话后来到店外调查门口后返回，回到房间选择“寝る”。
4/11	从地图右下角出口前往四轩茶屋站，乘坐地铁来到涩谷站。 根据地铁站内的标牌提示上楼来到“驿前广场”，换乘“帝急ビル银坐线”来到“苍山一丁目驿”。 剧情过后前往新迷宫：古城。 完成迷宫部分后前往学校2楼的“职员室”。 前往教学楼天台触发剧情，之后自动返回家中。
4/12	课堂问答正确答案：知性 第二次进入迷宫：古城。 完成迷宫部分后解锁与坂本龙司的Cooperation——战车。 以后可以使用手机通讯软件SNS进行交流。 睡觉后解锁与伊戈尔的Cooperation——愚者
4/13	今天开始可以使用R1键进行快速移动 在2楼的2-D教室中，与黑板前的“怯えたバレ—部员”对话 前往1楼，在3-C教室门口与“强气のバレ—部员”对话 前往3楼，在1-B教室门口与“怪我をしたバレ—部员”对话 最后与坂本龙司的对话中选择“三岛”
4/14	在“站前广场”触发剧情，追赶高卷杏进行对话。
4/15	前往1楼北部中庭触发剧情。 追赶坂本龙司到2楼的体育教官室。 第三次进入迷宫：古城。 完成迷宫部分后解锁与高卷杏的Cooperation——恋爱。 夜晚时解锁与摩尔加纳的Cooperation——魔术师。
4/16	放学后前往四轩茶屋的“诊疗所”（地图中标有心形十字的位置），与“だるそうな女医”对话。以后在这里可以购买各种回复治疗的道具或饰品。
4/17	在涩谷的站前广场追赶坂本，来到“セントラル街”。 在店铺“ミリタリーショップ”门口与坂本对话，接着进入店内与岩井宗久对话，以后在这里可以购买武器和装备。 夜晚在房间内调查“埋もれた作业机”，今后可以利用各种素材制作道具。
4/18	今天开始允许玩家自由行动。 可以前往迷宫：古城进行“路线确认”。请在务必在4月29日之前完成。 可以在诊疗室中解锁武见妙的Cooperation——死神。 今晚在咖啡店1楼的桌上可以进行“填字游戏”。
4/19	课堂问答正确答案：C
4/20	上学途中可以“读书”。 放学后在涉谷车站的地下通路中，调查摆放杂志的书架可以获得“打工”的情报。 夜晚在咖啡店中解锁佐仓总治郎的Cooperation——法王。
4/22	今天开始夜晚可以外出自由行动，不过限定在四轩茶屋范围内。
4/23	课堂问答正确答案：音乐
4/24	今天有电视购物商品贩卖，调查咖啡厅1楼的电视即可
4/25	上学途中可以“读书”。 课堂问答正确答案：悪いと确信しての行动/正しいと确信しての行动
4/27	课堂问答正确答案：4色
4/29	完成古城/路线确认的最后期限
4/30	发出预告书（古城）的最后期限 上学途中可以“读书”。 课堂问答正确答案：人物/才能/优秀な人



五月

重要日期	事件
5/1	完成古城/盗取宝物的最后期限。
5/2	夜晚可以进行填字游戏
5/4	前往涩谷・セントラル街的武器店“ミリタリーショップ”，与店长对话。获得30000圆和“モデルガン入りの纸袋”。
5/5	剧情后按照“鱼料理/巨大スイ—ツ/肉料理/ご饭料理”的顺序进行调查 夜晚愚者的Coopration提升至Rank3
5/6	解锁三岛由辉的Cooperation——月。 夜晚可以真正自由行动了。
5/7	课堂问答正确答案：ファムファタル 可以前往追忆迷宫メメントス 完成支线任务“しつこい元カレに气をつけろ！”。
5/8	今天有电视购物。 月的Cooperation提升至Rank2
5/10	课堂问答正确答案：源义经
5/11	期中考试第一天，正确答案：错视/视觉情报/脑/认知の仕方
5/12	期中考试第二天，正确答案：判官びいき/货币の名前
5/13	期中考试第三天，正确答案：无知/4色
5/16	课堂问答正确答案：ゴッホ 来到涩谷・セントラル街，在与斑目的对话后选择“美术馆” 前往新迷宫：美术馆。
5/18	第二次进入迷宫：美术馆。
5/19	第三次进入迷宫：美术馆。
5/20	允许前往迷宫：美术馆进行“路线确认”。请在务必在6月2日之前完成。
5/21	上学途中可以“读书”。 课堂问答正确答案：白银比
5/22	今天有电视购物。
5/23	课堂问答正确答案：共感觉
5/24	上学途中可以“读书”。
5/26	课堂问答正确答案：怪盗ルパン 夜晚可以进行填字游戏
5/29	今天有电视购物。
5/30	上学途中可以“读书”。 课堂问答正确答案：ウイリアム・キッド
5/31	夜晚可以进行填字游戏

六月

重要日期	事件
6/2	完成美术馆/路线确认的最后期限
6/3	发出预告书（美术馆）的最后期限
	上学途中可以“读书”。
	夜晚可以进行填字游戏
6/4	完成美术馆/盗取宝物的最后期限
	课堂问答正确答案：白银比
6/7	课堂问答正确答案：ヤド カリ
	夜晚可以进行填字游戏
6/8	课堂问答正确答案：梦
6/9	剧情过后，前往「水道桥」，无法自由行动
6/10	解锁明智吾郎的Cooperation——正义。
6/11	课堂问答正确答案：50Mプール3つ分
	剧情过后到楼下与佐仓总治郎对话，调查吧台后方的“台所”
	愚者的Cooperation提升至Rank5
6/13	课堂问答正确答案：政府
	放学后前往教学楼3F的“生徒会室”（图书室附近）与新岛真对话。
6/15	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：変色する
	放学后在教室内黑板前听饭田和杏的对话，离开教室后与三岛对话 接着前往三楼的图书馆，在后方的书架间与西山太一对话 接到讯息后，在与摩尔加纳的对话中选择“药物だ” 回到教室后与饭田对话
6/16	开始在涩谷进行调查 1.涩谷・センター街，在前往武器店（ミリタリーショップ）的小道中，与带着帽子的男性（手前で帽子をかぶった男性）对话。 2.涩谷・地下通路，在地图左上角与流浪汉（ホームレスの男）对话 3.涩谷・驿前广场，在忠犬雕像附近与杏对话 4.前往帝急ビル与龙司对话 5.回到セントラル街，来到健身房附近的的小巷子后触发剧情
	夜晚可以进行填字游戏
6/18	夜晚接到讯息前往“银坐线乗り场”，接着来到“驿前广场”。从地图左侧来到改札口后开启新地点——新宿。 来到新宿后一直往前走，与“巡回中の警官”发生对话。 之后右拐，触发与占卜师的剧情。 接着前往地图右上角的酒吧“にゅぅカマー”与大宅一子と会话。 最后在地图左下角的“映画馆”前与龙司对话。
6/19	今天有电视购物。
	剧情对话中选择“银行”在异世界的“セントラル街”调查所有损坏的“ATM人间”，发现新迷宫，不过此时无法进入。
6/20	前往新迷宫：银行。
	新岛真成为队友
	魔术师的Coopration提升至Rank4
6/21	允许前往迷宫：银行进行“路线确认”。请在务必在7月6日之前完成。
6/23	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：ヨハンナ
6/26	今天有电视购物。
6/27	课堂问答正确答案：どしゃ降り
6/29	课堂问答正确答案：金
6/30	夜晚可以进行填字游戏



七月

重要日期	事件
7/1	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：肉まん
7/3	今天有电视购物
	与坂本龙司的休息日事件
7/4	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：决めた人の见栄
7/6	完成银行/路线确认的最后期限
7/7	发出预告书（银行）的最后期限
	课堂问答正确答案：そうめん
	夜晚可以进行填字游戏
7/8	完成银行/盗取宝物的最后期限
7/9	课堂问答正确答案：180度
	解锁新岛冴的Cooperation——审判。
7/11	课堂问答正确答案：ルシフェリン
7/12	课堂问答正确答案：石川五右卫门
	夜晚可以进行填字游戏
7/13	期末考试第一天，正确答案：错视/视觉情报/脑/油で煮られた
7/14	期末考试第二天，正确答案：カニの仲间ではない/テレビ
7/15	期末考试第三天，正确答案：B4用纸/シナスタジア
7/19	夜晚可以进行填字游戏
7/22	放学后自动回到四轩茶屋，与所有头顶有会话标志的NPC进行对话，之后进入超市中，接着自动回到咖啡厅中触发剧情。
7/24	寿司店剧情过后，愚者的Cooperation提升至Rank2
	入睡后，审判的Cooperation提升至Rank2
7/25	召开紧急会议后，魔术师的Cooperation提升至Rank2
	在与アリババ的SNS对话中依次选择この家の居心地は？/外に出たら？/なぜそう思う？
	前往新迷宫：金字塔。
7/26	允许前往迷宫：金字塔进行“路线确认”。请在务必在8月18日之前完成。
7/27	可以进行与喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
7/28	与坂本龙司的休息日事件
7/29	与三岛由辉的休息日事件
7/30	与新岛真的休息日事件（已经开启女教皇Cooperation的前提下）

八月

重要日期	事件
8/1	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
8/3	与坂本龙司的休息日事件
8/4	与三岛由辉的休息日事件
8/5	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
8/6	高卷杏的休息日事件（已经发出本次迷宫预告的前提下）
8/7	今天有电视购物
8/8	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
	夜晚可以进行填字游戏
8/11	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
8/13	与坂本龙司的休息日事件
8/14	今天有电视购物
8/15	与新岛真的休息日事件（已经开启女教皇Cooperation的前提下）
8/17	夜晚可以进行填字游戏
8/18	完成金字塔/路线确认的最后期限
8/19	发出预告书（金字塔）的最后期限，比较特殊的是“金字塔/盗取宝物”会在同一天进行。
8/22	审判的Cooperation提升至Rank3
	愚者的Cooperation提升至Rank7
8/28	正义的Cooperation提升至Rank3
8/29	魔术师的Cooperation提升至Rank7
8/30	夜晚可以进行填字游戏
8/31	解锁新地点——秋叶原
	解锁佐仓双叶的Cooperation——隐者。
	愚者的Cooperation提升至Rank8

九月

重要日期	事件
9/2	夜晚可以进行填字游戏
9/3	课堂问答正确答案：何も持ってない
9/6	课堂问答正确答案：クロノスタシス
9/9	修学旅行的自由行动时间，找附近的ご机嫌な男性/ノリの良さそうな男性/朗らかそうな女性三人分别对话后，接着来到右侧长椅位置触发剧情。
9/13	审判的Cooperation提升至Rank4
	摩尔加纳暂时离队
9/14	课堂问答正确答案：献残屋
9/15	前往新迷宫：宇宙基地。
9/17	课堂问答正确答案：ネコ
	自动来到随机迷宫メメントス，追赶变成车的摩尔加纳
	剧情过后，魔术师的Cooperation提升至Rank8
9/19	允许前往迷宫：宇宙基地进行“路线确认”。请在务必在10月8日之前完成。
	夜晚可以进行填字游戏
9/21	课堂问答正确答案：チェコ
9/24	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：テレビ映りのよさ
9/28	课堂问答正确答案：ファントム・バイブレーション・シンドローム
	夜晚可以进行填字游戏
9/29	课堂问答正确答案：长良川の鹈饲

十月

重要日期	事件
10/2	今天有电视购物
	可以进行与佐仓双叶的休息日事件
10/3	课堂问答正确答案：太平洋にスイカ３つ
10/6	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：ギロチン
	夜晚可以进行填字游戏
10/7	完成宇宙基地/路线确认的最后期限
10/8	发出预告书（宇宙基地）的最后期限
10/9	完成宇宙基地/盗取宝物的最后期限
10/10	夜晚可以进行填字游戏
10/11	课堂问答正确答案：A
	愚者的Cooperation提升至Rank9
	愚者的Cooperation提升至Rank5
10/17	期中考试第一天，正确答案：提案者の名前/医师/迅速な处刑が出来る
10/18	期中考试第二天，正确答案：全部で３２面ある/强制劳动
10/19	期中考试第三天，正确答案：ファントム・バイブレーション/宫内厅に属する
10/22	课堂问答正确答案：5
10/24	课堂问答正确答案：意味はない
	正义的Cooperation提升至Rank4
10/26	正义的Cooperation提升至Rank5
10/28	审判的Cooperation提升至Rank6
10/29	正义的Cooperation提升至Rank6，明智吾郎成为队友
	前往新迷宫：赌场。
10/30	允许前往迷宫：赌场进行“路线确认”。请在务必在11月17日之前完成。
10/31	夜晚可以进行填字游戏

11月

重要日期	事件
11/2	课堂问答正确答案：泥棒
11/4	课堂问答正确答案：圣杯
	夜晚可以进行填字游戏
11/8	课堂问答正确答案：0岁
11/9	夜晚可以进行填字游戏
11/10	课堂问答正确答案：目
11/12	课堂问答正确答案：そもそも本人の声ではない
11/14	夜晚可以进行填字游戏
11/15	课堂问答正确答案：化妆
11/17	完成赌场/路线确认的最后期限
	课堂问答正确答案：B
11/18	发出预告书（赌场）的最后期限
	课堂问答正确答案：富士山山顶
11/19	完成赌场/盗取宝物的最后期限
11/20	结局分歧对话发生点，具体请参阅后文中的“结局分歧”部分。
	审判的Cooperation提升至Rank10
	正义的Cooperation提升至Rank6
11/24	前往新迷宫：邮轮
11/27	今天可以进行电视购物

12月

重要日期	事件
12/2	夜晚可以进行填字游戏
12/7	夜晚可以进行填字游戏
12/11	今天可以进行电视购物
12/12	夜晚可以进行填字游戏
12/15	完成邮轮/盗取宝物的最后期限
12/16	发出预告书（邮轮）的最后期限
12/17	完成邮轮/盗取宝物的最后期限
12/19	夜晚可以进行填字游戏
12/20	期末考试第一天，正确答案：D/本物とは别物/喋り方は同じだから/脑内补完する
12/21	期末考试第二天，正确答案：ハート/数字が含まれている
12/22	期末考试第二天，正确答案：日本/ドレッドノートの「ド」
12/23	魔术师的Cooperation提升至Rank10
12/24	前往追忆迷宫メメントス最深部



结局分歧

本作中与结局分歧相关的变化点隐藏在 11 月 20 日与新岛冴的对话当中，与前三个问题中第二、三个问题中的选项相关，具体如下表所示。大家也可以提前保留一个存档，方便进入不同的结局。

问题顺序	问题	选项	结局
1	…取引しない？	取引…？	
		なんのつもりだ？	
		……	
2	怪盗団事件の共犯者よね？	違う	
		知らない	
		その通り	达成真结局选项
3	协力者などいない	协力者などいない	
		すべてを话そう	达成真结局选项

二周目继承要素

1、Persona 全书的完成情况
2、人类变量
3、装备
4、金钱
5、游玩时间
6、Cooperation 角色给予的特殊道具



奖杯列表

本座的奖杯设计与以往并没有太大的区别，尤其是曾经如同噩梦般的“钉宫 250”再次出现，当然这次变成了“户松 250”，此外由于本作中可供互动的设施变多，因此相应的奖杯也增加了不少。

奖杯	奖杯名	取得条件
白金	传说の怪盗	获得所有奖杯
铜杯	色欲の城、落城	完成迷宫：古城
铜杯	虚饰の美术馆、闭馆	完成迷宫：美术馆
铜杯	暴食の银行、破绽	完成迷宫：银行
铜杯	愤怒の金字塔、倒坏	完成迷宫：金字塔
铜杯	强欲の宇宙基地、坏灭	完成迷宫：宇宙基地
铜杯	嫉妒の赌场、闭锁	完成迷宫：赌场
铜杯	傲慢の客船、沈没	完成迷宫：游轮
铜杯	真のトリックスター	完成追忆迷宫メメントス
金杯	新たなる旅立ち	观看过一次结局
铜杯	怪盗团结成	结成了怪盗团
铜杯	无慈悲な执行者	进行了50次Persona合体
银杯	热烈リスナー	听了250种双叶的导航语音
铜杯	究极の一击	一次攻击伤害超过999
铜杯	怪盗の本分	得到了宝魔
金杯	更生の行く先	击破天鹅绒房间的双胞胎
铜杯	最高の相棒（パートナー）	达成了恋人关系
银杯	假面コレクター	Persona全书达成100%
铜杯	优等生の假面	在考试中取得第一名
铜杯	真の协力者	任意社群关系达到Max
金杯	大怪盗团结成	全部社群关系达到Max
铜杯	系がる力	一次战斗中进行3次击掌换人。
铜杯	数多の假面	通过对话交涉得到30体Persona
银杯	类まれな反逆者	击破刈り取る者
铜杯	ドリンクマニア	购买了自动贩卖机的所有饮料
铜杯	真の才能	人类能力值全Max
铜杯	双子の御指名	进行了集体断头刑
铜杯	数多の牺牲の上に	进行了绞首刑
铜杯	崇高な实验	进行了电流椅子处刑
铜杯	勤めを经て	送进单人房的Persona学会了技能
铜杯	敏腕ネゴシエーター	平安从敌人的胁迫中救出人质
铜杯	凄腕ガンマン	一次枪击同时击破三个以上敌人
铜杯	驱け出し怪盗团	完成了5个任务
银杯	パーフェクトな仕事	完成所有任务
铜杯	俺の庭	开放所有spot地点
铜杯	钓り堀の主	钓上了钓鱼池之主
铜杯	アグレッシブサーチャー	从迷宫的探索装饰品中得到150个道具



奖杯	奖杯名	取得条件
铜杯	里取引の代物	购买了特制的枪
铜杯	クラフトワーカー	制作全种类潜入道具
铜杯	本の虫	读完所有的书
银杯	神に叛く者	做出了サタナエル
铜杯	黄金の指	完成全部电视游戏
铜杯	街の强打者	在棒球击球场打出了全垒打
铜杯	再生に至る处刑	进行了断头刑
铜杯	一糸乱れぬ连携	进行了50次总攻击
铜杯	确かな见识	进行了100次弱点攻击
铜杯	反逆の块	得到了怪盗亚森・罗宾
铜杯	お前の中の俺	通过对话交涉得到了Persona
铜杯	忍び寄るもの	成功进行50次偷袭



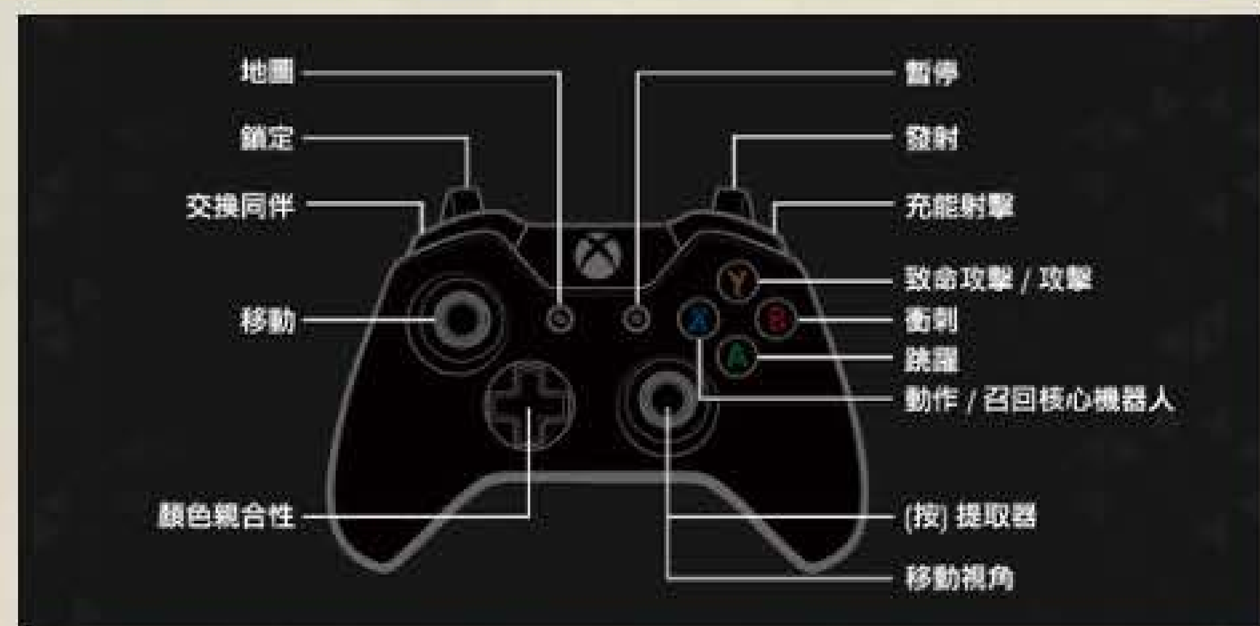
文 昴星团 美编 咕噜

本作是稻船敬二与《银河战士 Prime》工作室联合制作的作品。游玩前需要注意的是，当前版本的BUG极多，读取速度也非常慢（哪怕更新了加速补丁），游戏内还有部分内容尚未完成，对游戏体验有着很大的影响，想追求完美的玩家最好等其完全更新完毕后再入手游玩。

核心重铸	Comcept	动作冒险
XOne Recore		中文版
2016年9月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为119元人民币		

系统简介

基本操作



游戏画面



暂停菜单

项目	说明
道具箱	查看已到手的物品
目标	查看任务和捕猎挑战的内容
小组	查看茱儿与核心机器人的状态
日志	浏览语音纪录档和游戏内容的文本介绍
地图	查看世界地图
选项	更改游戏设定

冒险事项

关于地图

玩家可按VIEW键查看世界地图，地牢内的地图要随着茱儿的探索开启，地牢中没有收集的箱子和棱镜核心都会在已画出的地图中显示，大地图的这些道具则要在其附近经过才会显示。

关于生命值

只要茱儿的生命值耗尽就会Game Over，核心机器人的生命值即使耗尽了，只需等待一段时间让它重启便可，也可以操作茱儿前去救助。只要一段时间内不受到伤害，损失的生命值就会迅速回复，提取核心也能让茱儿回复大量生命值。茱儿的生命值可通过拿取地图中的生命值提升装置永久增加，而核心机器人只能通过部件的效果增加。


▲生命值提升装置。

关于等级

茱儿与核心机器人的等级最高为 30。随着等级的提升，茱儿武器的伤害值越高，核心机器人的能力有少许提升，核心融合可提升的能力上限越高，同时也能装备更高级别的部件。战斗击败敌人或找到棱镜核心都能增加经验值，经验值全队共享，即使是不出击的核心机器人也能获得加成。

可破坏的物体

地图中有裂缝的发光岩石和补给箱可以被破坏，从里面会掉落核心碎片、E 透纳或回复核心机器人致命攻击次数的球形道具。收集核心碎片会直接换算成对应颜色的融合能源；E 透纳在游戏内是类似于金钱的存在。



材料

直接击败敌人必定会掉落材料，在场景中有时也能看到位于固定地点的材料。材料用于制造核心机器人的部件，回到行者后会被自动收入存放区内，在工作台处可以查看。材料分为三个等级，由低到高分别用旧、耐用和原始三个前缀区分，在存放区可以把材料分解成 E 透纳、分开成 3 个下级材料或以 3 个相同的材料结合成上级材料。



关于组合技

杀敌、破坏护盾、与核心机器人共同攻击敌人都可以产生组合技，之后在一定时间内，茱儿给予敌人的伤害会得到加成。组合技次数可叠加，次数越高，加成伤害越高，但该状态维持的时间也越短。只要组合技到达 10 次以上，茱儿即可得到一次立即提取敌人核心的机会。

快速移动点

在自己行者的薇欧拉处可快速移动到其他已经被发现的快速移动点，这是后期大幅减少赶路时间的移动方式。在得到第三名同伴（邓肯）后，还可以在这里设置跟随自己出击的两名核心机器人。



电池机器人

在某些紧闭的地牢大门附近，总会有几个散落在地上的电池机器人，只要靠近它就能让其重新运作，此时把它们带回大门旁的插座就能把大门打开。

挖掘点

骨架 K-9 可以挖掘埋藏在地底的宝藏，在路上一旦遇到颜色与周围不同的地面（如沙地上的白点、黑点等）就可以让它来看看，说不定能找到不错的东西。



核辐射

在部分地图的边缘有核辐射，一旦与其接触，屏幕底下就会出现辐射槽，辐射槽充满后角色会持续受到极大的伤害，目前还没有手段防御核辐射，角色进入辐射区后最好立即远离。

行者

行者相当于维修师的基地，茱儿可以在自己的行者内的工作台研究机器人部件的蓝图、整备核心机器人、强化核心和整理已获得的材料。外出冒险时可以在暂停菜单的地图界面按 Y 键快速返回行者。

地牢

地牢就相当于关卡迷宫，共有竞技场地牢、穿越地牢和冒险地牢三种，竞技场地牢的内容主要是击败所有敌人，穿越地牢则是通过所有障碍到达终点，冒险地牢则类似剧情迷宫。除了游戏主线必须进入的地牢外，其他的地牢内都有挑战项目的设定，在这些地牢的最后必定有一个棱镜核心。在玩家进入地牢迷宫后，系统会限制玩家在规定时间内到达最终房间、找到1个黄色球形钥匙、用对应颜色的子弹攻击8个开关这三项挑战，达成对应的挑战后，最终房间对应的门就会打开，在里面能拿到箱子或棱镜核心，同时达成三项挑战的话，围绕房间中央箱子的光墙也会解除。



记录档

在场地的角落藏着发光的小方块，拿到它们后就可以在暂停菜单的日志一项里查看其记录的资料。



箱子

多数箱子内藏有核心机器人的骨架蓝图，也有少数装有制作材料、融合能源和E透纳。

棱镜核心

游戏主线必须用到的物品，是相当于钥匙般的存在，地牢的门都需要一定数量的棱镜核心才能打开。棱镜核心可以在各个地牢中获得，也能在地图中的某些核心藏匿点得到，在某些地点还有装着棱镜核心的BOSS级敌人，只有提取棱镜核心才能击败它们。

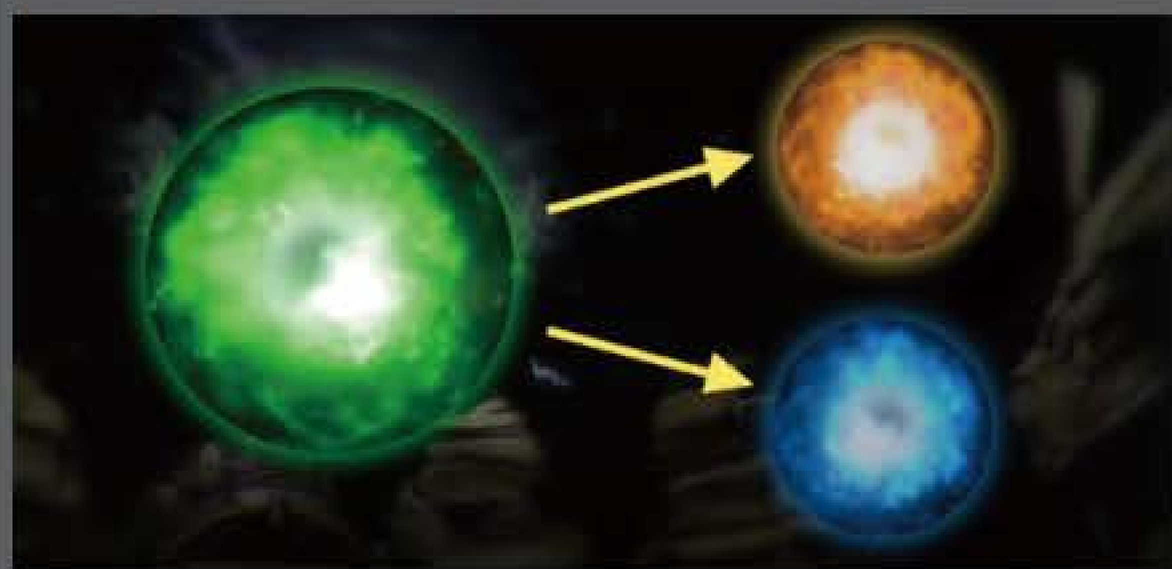


核心

游戏中的敌人都是具有核心的机器人，核心基本分为红、黄、蓝三种颜色，特殊的敌人还带有白、紫、绿、橙这几种复合色的核心。核心的颜色不仅决定它们的弱点，能力和招式也受核心颜色的影响。

合成核心

白色核心就是棱镜核心，聚集了红黄蓝三种颜色，战斗时可自由变换成这三种颜色并使出对应的致命攻击，只有白色子弹能对其造成高伤害；紫、绿、橙色核心分别是红＋蓝、蓝＋黄、黄＋红的合成核心，当它们处于复合色时，两种颜色的子弹都能对其造成重创，但它同时能够使出两种核心的致命攻击，而且能够自由变换成其中一种颜色。



核心的性能

红色核心的敌人有着强大的破坏力，不仅攻击力高，还能使用火焰攻击，对目标造成灼烧状态；黄色核心的敌人防御力较高，部分攻击还能对目标造成破坏稳定的效果；蓝色核心的敌人会经常使用致命攻击，而且这些致命攻击都带有让目标昏迷的效果。

灼烧：一定时间内生命值逐渐减少，不断地按B键冲刺可快速消除。

破坏稳定：一定时间内移动速度变得极慢且无法跳跃和冲刺，连打A键可快速消除。

昏迷：一定时间内无法行动，转动左摇杆可快速消除。

护盾

护盾相当于额外生命值，在生命槽中会以浅白色显示，护盾被解除一段时间后会自动恢复。茱儿的充能射击基本可以一发破盾，战斗时要多多利用。

步枪的亲合性

通过十字键可切换步枪的子弹，当子弹的颜色和敌人相同时能给予更高的伤害。游戏中共有白、红、蓝、黄四种子弹，初期仅有白色，随着流程的推进会获得其他三种子弹。另外，红、蓝、黄色的子弹也能给敌人带来灼烧、昏迷和破坏稳定这三种异常状态。



提取核心

在锁定模式下，按下右摇杆即可对目标投出提取器，无论失败与否，都可以打断敌人当前的行动。如果目标的生命值低于提取光标的所在位置，那么提取器的钩爪就能成功抓住目标，然后再往后推动右摇杆就能把提取器回收，当提取器的缆线变红时双方会进入僵持阶段，这个时候就要松开右摇杆，等缆线恢复正常了再拉动提取器，否则缆线会因为目标的挣扎而断开。当茱儿的组合技达到一定标准后，可以直接对敌人实行“立即提取”的动作，能够直接秒杀目标并获得核心，对白色核心以外的敌人都有作用。敌人没有察觉玩家时，提取光标位于生命槽的最右边，此时可以直接进行提取，另外以提取核心的方式击败敌人就不会出现掉落材料。

核心能源

拿到核心并回到茱儿的行者后，系统会自动把核心转化成对应颜色的融合能源，其中合成核心会分别转化为两种颜色的能源。根据核心的等级和品质，转化得到的能源数量会有所不同。核心的品质由低到高分为一般、罕见和特殊三种，体型越大的敌人，其内含的核心品质就越高。

核心机器人

核心机器人是茱儿的战斗伙伴，在冒险途中，它们各自的能力也能够起到不小的帮助。

核心 & 骨架

核心机器人也依靠核心驱动，而且骨架也与平时看到的敌人相似。随着剧情的推进，茱儿会依次获得迈克（蓝）、赛斯（黄）、邓肯（红）3 个核心，和敌人一样，这几个核心也有各自擅长的能力，可以装在不同的骨架内，但冒险时只能携带两个核心机器人出击。

骨架暂时分为犬型的 K-9、蜘蛛型的 SP-DR、猿型的 AP-3 与河豚型的 FL1-R。犬型骨架可以长按 X 键来挖掘藏在地底的道具；在运输轨道旁按下 X 键能让蜘蛛骨架载人爬上轨道；猿型骨架可以破坏某些大块岩石，还能启动场景中的圆柱机关；在空中按下 X 键则可以让河豚型骨架拉住自身滑翔，遇到通风口的上升气流还可以提升滑翔的高度。第五骨架暂时无法使用，需要等待官方后期更新。

能力值

核心机器人有着攻击力、防御力、能量、生命值、护盾、致命攻击、RNG、击倒时间、攻击速率这几项能力值。其中致命攻击可理解为核心机器人的必杀技，按下 Y 键即可让其使出。致命攻击的形式和敌人一样，根据核心与骨架的种类而异。RNG 全称为“随机乱数产生器”，代表攻击时对敌人造成异常状态的几率。

核心融合

在行者的工作台处选择核心融合，就可以消耗三种颜色的融合能源来提升核心的能力，这是让核心机器人提升能力最有效的方式。随着核心的等级提升，可提升的能力上限也越高。

蓝图设计

在冒险中找到的部件蓝图可以在行者的工作台处进行开发制作，每个部件的能力各不相同，装备时对核心的等级也有要求。当机器人的所有部件均来自同一个颜色系列，还会触发额外设定能力的加成，仅有少数部件无需组成套装就能获得加成。在暂停菜单的目标一项或工作台的研究一项中选择追踪蓝图，可以实时跟进部件的材料收集情况。

捕猎挑战

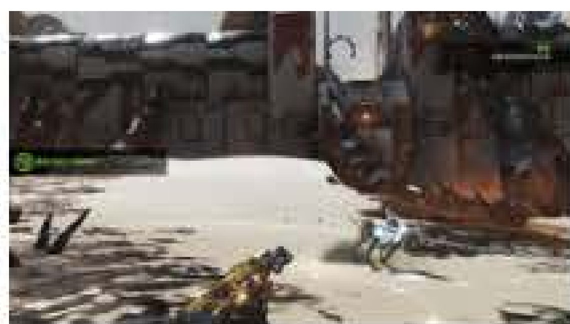
在暂停菜单的目标一项可以看到挑战进度，内容均为让核心机器人的某个骨架破坏敌对机器人，完成后会出现新的捕猎任务，全部完成可获得一套蓝图作为奖励。

冒险要点

由于游戏中有任务导航，这里就不再赘述流程部分，仅列出当前版本的一些冒险要点。

K-9 能挖到的棱镜核心

1. 孤独盆地－储藏室闪击战地牢外墙的入口处的地上有个白点，附近还有两个黄核心蜘蛛。



2. 孤独盆地－标塔 512 左侧的大片空地上。



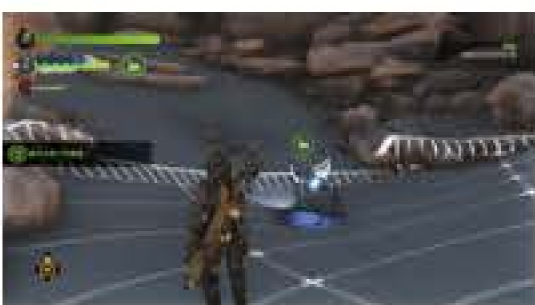
3. 孤独盆地－炉缸地牢右侧的快速移动点左上方，悬崖边缘的雪地上有个白点。



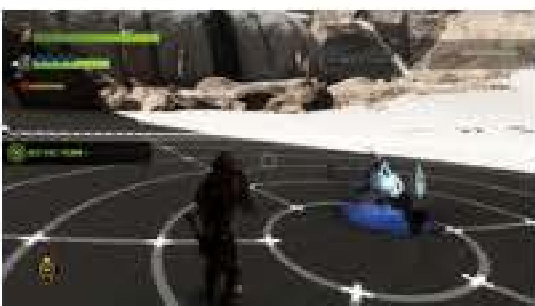
4. 孤独盆地左上方的某个岩洞里，挖掘点上还有一个材料。



5. 从花岗岩台阶进入孤独盆地后一直往左走，经过一条窄道即可看到挖掘点，附近有两个黄核心蜘蛛。



6. 在摇篮的第一个快速传送点往左跳下悬崖即可看到黑色的挖掘点。



7. 摇篮通往流沙大门左侧的巨大锁链旁可找到黑色挖掘点。



电池机器人

●打开钢铁之家的其中一个电池机器人就藏在入口旁的挖掘点处。

●打开遗忘的矿坑的 5 个电池机器人中，有一个藏在圆形竞技场所在的山崖上，还有一个藏在流沙区的右下方区域内，其余 3 个的地点都位于流沙区左侧或中间。

地牢－流沙集聚地

摇篮区左上方有沼泽地形，按照目前情况看需要第五个机器人才能通过，其实我们可以从侧面把翘起来的钢架作为踏板，再用 FL1-R 型骨架滑翔过去，但需要强顶核辐射的伤害才能到达，下面给出大致的路线图。



敌对核心机器人解析

敌对的核心机器人无非就是 5 种骨架与 3 种核心的多重组合，下面就来介绍分析它们的能力和致命攻击效果。

K-9 骨架

犬型的骨架令它们的行动非常灵活，战斗时往往会冲向目标进行撕咬，一旦被缠上就是个很麻烦的存在，群战时要优先解决。下面是它们的致命攻击能力介绍。

红： 烈焰狂吠。往周围放出弧形的火焰冲击波，跳起或绕到其背后即可回避。

蓝： 冲刺。具有较弱的追踪性，横向回避就能避开，但发生速度很快。

黄： 充能护盾。在自身展开光盾，可防御子弹。



SP-DR 骨架

蜘蛛的外形令它们的横向移动速度很快，有时还能侧移甩开茱儿的锁定。平时会拉远距离发射光弹，光弹的速度很慢，但非常密集，要跳起来才能轻松回避。它们也会近身攻击，但威胁不大。

红： 烈焰冲刺。全身着火对目标连续冲刺，追踪性极强，距离太近的话最好直接用提取器强行中断。

蓝： 雷射扫荡。对目标发出镭射光束，然后横向扫射。光束射出前会一直锁定目标，最好用冲刺避开再跳起回避横扫。

黄： 连击炮。对目标射出追踪性极强的导弹，可以用子弹将其击落。



AP-3 骨架



AP-3 系列的普通攻击力都很高，一旦被蓝色核心打出昏迷状态的话基本就送一条命，好在它们的移动速度比较慢，可以一边射击一边拉远距离把它们耗死。

红： 震动波。捶打地面，往周围放出 3 次圆形的火焰冲击波，跳起即可回避，但最后一发冲击波的规模较大，推荐用二段跳躲开。

蓝： 狠击。捶打地面，往周围放出蓝色的雷电柱，雷电柱之间有间隔，距离越远越好回避。

黄： 旋风。自身旋转并慢慢接近目标，威胁不大，但在角落时要及时避开。

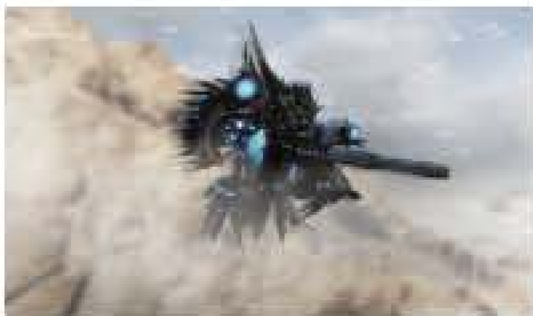
FL1-R 骨架

擅长射击的敌人，子弹的速度较快，连发速度也较快，多个聚集在一起的时候威胁很大。

红： 烈火轮。往目标周围射出火焰圈，一定时间后火焰圈会爆炸，在爆炸前跳出火焰圈即可免受伤害。

蓝： 雷射电光。发射前会先锁定目标并充能，要用冲刺避开。

黄： 防护连击炮。在自身前方展开光盾，在对目标发出攻击力强但飞行速度较慢的导弹，导弹可以用子弹击落。



T8-NK 骨架

坦克的构造让它们具备了极强的火力，会在远处发射强力的炮弹，一旦发现最好优先清理。

红： 烧夷弹。对目标周围射出具有灼烧效果的高射炮，炮弹的落点会以红色光圈显示。

蓝： 炸裂炮。射出爆炸范围较大的炮弹。

黄： 防护矩阵。类似 K-9 的充能护盾，但周围的伙伴也能享有护盾，要不断攻击才能将其破坏。



最终 BOSS 维克多

维克多聚集了所有骨架与核心的能力，能够自由变身成其他骨架。战斗时最好拉远距离战斗，一旦我方的核心机器人被困住要及时拯救，否则敌人的火力会全部集中在茱儿身上。维克多有时还会放出干扰波，在保持自身无敌的同时让画面变成黑白，无法辨认杂兵的颜色，只有把其身边的杂兵全部打倒才能解除无敌状态，干扰波可以用二段跳回避，如果不慎中招，只需要看给予敌人的伤害数值的颜色即可判别它的核心颜色。推荐带上邓肯 AP-3 作为核心机器人，它的致命攻击范围很广且带火焰效果，可以有效干扰周围的杂兵。



实用技术

跳跃和冲刺

跳跃和冲刺是玩家在冒险中经常使用的动作，茱儿可进行二段跳和空中冲刺。另外注意从平地冲到空中的冲刺不算作空中冲刺，所以要进行空中长距离移动时，用平地冲刺作为第一步是个不错的选择。

战斗技巧

茱儿的充能射击虽然射速慢，但伤害高范围大，还可以直接破护盾，因此战斗时建议多用充能射击输出。走位的时候多使用空中移动，这样可以有效避开冲撞、火焰等强力攻击。空中移动时建议用充能射击进攻，因为空中冲刺和普通的连射不能同时进行。

最好用的骨架 & 核心

考虑到核心机器人被打败了还会再生，这里推荐选择攻击力高的邓肯和 AP-3 骨架，普通攻击约三下就可以打败一个敌人，两下就可以进行提取了。它的致命攻击为带火焰的震动波，伤害够高范围也大。



立即提取的时机

当组合技达到 10 后，玩家就能永久获得一次立即提取的机会，在后期的战斗中总会出现一些复合色核心的强力敌人，把这个机会用在它们身上能让战斗事半功倍，也可以把这个机会留在茱儿生命值较低的时候使用。

快速提取

普通提取的时候要和地方机器人进行拉锯战，此时一旦被其他敌人干扰就会前功尽弃，但如果敌人在拉锯战中被击破，则可以直接提取其核心，利用这个特点我们可以在拉锯战时让核心机器人辅助攻击，可这样还是不太保险。最好的方法就是在敌人残血的时候使用充能射击，在子弹打中敌人前进行提取，这样就能保证在提取的瞬间将敌人击破，以达到快速提取核心的目的。

全成就列表

成就数量：53 个 总分：1000

注：由于当前版本还没有开放第五个机器人，所以某些地区还无法进入，暂时无法达到全成就。

名称	点数	获得条件
手到擒来	10	从敌人身上提取了一个核心
升级！	10	升级了核心机器人
开始的尾声	30	完成了花岗石台阶的任务
工作台初学者	30	制作了一个机器人部件
避风港	20	找到标塔 512 的入口
速配成功！		以相符的颜色击败一名敌人
地球化推手	30	恢复了标塔 512 的电力
彩色加农炮	30	升级了茱儿的能量步枪
独乐乐不如众乐乐	30	赛斯加入了茱儿的行列
原来你就是维克多	30	完成了核心铸造厂的任务
三人道阵行	30	邓肯加入了茱儿的行列
准备起飞	40	制作了一个 FL1-R 骨架
恶毒转运站	30	完成了拥挤街区的任务
亲合性矩阵	40	找到了所有能量步枪的颜色配件
伊甸枢纽中心	30	抵达了世外仙境之塔
在下面等待着吧！	40	在伊甸之塔底层打败维克多
旅程的终点	40	完成所有主线任务
认同危机	40	把迈克装入 K-9 以外的骨架
强还要更强！	40	使用核心融合提升了核心的某个能力值
必胜衣装	40	帮核心机器人配备一套完成的部件
快速铲除	30	完成一次立即提取行动
难以复原了	30	使用 AP-3 骨架破坏岩石
工作台好手	10	制作了 10 个部件
工作台匠人	10	制作了 25 个部件
工作台神手	20	制作了 50 个部件
陷入疯狂的心路历程	10	找到所有朱利斯洛丹的日志记录档

名称	点数	获得条件
给我挚爱的孩子	10	找到所有汤玛斯亚当斯的日志记录档
尘土恶魔	10	找到所有娜塔丽布莱特日志记录档
为了革命！	10	找到所有薇欧拉日志记录档
特技好手	10	组合技达到 20
特技大师	10	组合技达到 40
充能攻击	10	一次攻击造成 10000 以上的伤害
妙手空空	10	完成 20 次立即提取行动
蓄势待发	10	把茱儿的能量步枪提升到 30 级
核好壮壮	10	把一个核心的所有能力提升到最高值
发育成熟	10	一个核心的等级到达 30 级
设计大师	10	找到所有蓝图组
捕猎达人	10	完成某个骨架的所有捕猎挑战
身心舒畅	10	把茱儿的生命值提升到最大值
完美色彩	10	找到所有棱镜核心
核心捕手	10	提取了 25 个核心
核心收藏夹	10	提取了 50 个核心
核心鉴赏家	10	提取了 100 个核心
大富翁	10	收集 50000 E 通纳
我们上吧，薇欧拉！	10	使用一次快速移动点
地底探险家	10	每个地牢都完成一次
沙地寻宝高手	10	用 K-9 骨架挖出 10 件物品
沙丘破坏狂	10	用 K-9 骨架挖出 20 件物品
轻盈如羽	10	用 FL1-R 骨架持续滑翔 20 秒
盆地捡好货	10	修好标塔 512 后找到孤独盆地区中所有的材料
摇篮大掠夺	10	找到摇篮区中所有的材料
禁区制霸者	10	找到流沙区中所有的材料
核心交换家	10	使用每一种致命攻击组合

文 告鸟(实习)　美编 sienna

REBEL GALAXY

前段时间《无人天空》成为了游戏界中饱受非议的焦点，其夸张的卖点令众多玩家燃起了探索太空的悸动。而本月的 PS+ 会免游戏《反叛星系》则带来了一个弱肉强食下的太空世界。虽说不能登陆每一颗星球探索，但它包含了美丽的宇宙风光，炫酷的太空战斗。玩家将可以体验到宇宙海盗与外星文明等交融的未来世界，赏金猎人和贸易商客等构成的完善社会。这是一场充满了冒险、探索、战斗的太空旅行。

反叛星系	Double Damage Games	角色扮演
多机种	Rebel Galaxy	中文版
	2016年9月8日　本地1人	对应年龄：13岁以上
	售价为PS4、XOne：155港币	

游戏界面与操作说明

主界面



1. 速度档位
2. 加速槽
3. 指令
4. 武器栏
5. 护盾
6. 地图
7. 装甲
8. 生命值
9. 舷侧炮轨迹
10. 当前目标

基本操作



按键	说明
L1键	锁定
R1键	开启导流保护器
L2键	瞄准
R2键	开火
L3键	加速
R3键	视角归位
方向键	切换武器

按键	说明
△键	命令菜单
□键	副装备
○键	降档减速
X键	升档提速
触摸板	扫描场景
OPTIONS键	暂停

本攻略操作以PS4为准。

进阶命令菜单

呼叫：与船只交流，可以快捷沟通，也可剧情触发。

清除航点：清除标记的白色自定义航点。

地图：当前类太阳系的地图。

最近站点：当前最近的空间站（不会标记敌对势力）。

星系地图：全星系总地图。

最近任务：当前最近的任务点（外星系的任务会标记跳跃门）。

脉冲：扫描大范围内的敌友与矿物货物分布。

TIPS 太过接近恒心将会被大气层烧灼护盾，而且会被其引力拉扯

战斗系统与飞船改造

战斗指南



游戏中，玩家将可以同时使用4种类型的武器，不过其中导弹和激光武器都属于自动攻击，而副武器则是按住□键使用，需要玩家手动瞄准的只有威力强大的舷侧炮。故不用去操作十字键来切换操作武器，默认一直使用舷侧炮即可。

舷侧炮：需要注意的是不同的舷侧炮都有瞄准时间，瞄准时蓝色准线逐渐缩小，当准线变为黄色时表明锁定完成，不用刻意瞄准也能让炮弹击中标识出来的目标。

导弹：导弹是游戏中惟一需要弹药的主武器类型。每次进入空间站都可以补充，并不昂贵。在战斗中击毁敌人主船也有一定几率会掉落弹药包来补充。

副武器：并不是作为主力输出的武器，基本都是用来防御敌方导弹的袭击。只需要按住□键，从飞船两侧发出的炮弹就会提前击落飞来的导弹。与敌人贴脸对射时也可以作为一个输出手段。

主武器：分布在飞船上各个部位的炮塔。玩家可以自定义每个炮塔的种类，在暂停菜单的“战术”栏中还可以设置每个炮塔的进攻模式。

因为所有的飞船都有充能护盾和装甲的设定，所以后期战斗基本靠贴身战速战速决，毕竟游戏为海战风格，主要输出来自舷侧炮，贴身后能省去大量瞄准的时间。需要注意敌人标识的护盾方向，上下左右的护盾标识代表着飞船不同方向的护盾能量，盯着敌人的一侧进攻才能更快的击毁，同时也要考虑自己在炮火中的站位，合理分摊四周伤害。

飞船选择



飞船体型从小到大的设计都别具一格，风格显著。尤其是最后的无畏战舰是初始飞船的几十倍大小。

虽说换飞船是一件令人激动的事情，但是本作中换飞船却不是最优先考虑的方案。因为飞船关系的参数只有舷侧炮的数量和炮塔的数量，以及飞船的仓库初始大小。本身的防御耐久度完全是交给船体装甲和护盾来承担。也就是说最贵的无畏战舰也和初始船一样，失去了护盾的保护就如一艘纸船。而且众多的炮塔位也将是一笔不小的开销。

推荐玩家选择一艘炮塔位较少，而舷侧炮较多的中型飞船一直使用。毕竟主要输出还是来自舷侧炮，也可以节省一笔不小的开支。

关于飞船的速度与操作性，其实还是要看后面的速度组件来决定，而飞船还具有一条隐藏属性：越大型的飞船射程也越远。

武器选择

游戏中的炮塔类型无非分为导弹类、炮弹类与激光类。其中导弹类分为制导，非制导与反物质武器。炮弹则根据射程和射速分为3类。激光则是光束和采矿激光。3类武器分别有着伤害、破护盾、锁定的优势。然而综合来说，还是推荐全程使用激光武器，尤其是需要手动瞄准的主力输出舷侧炮。锁定的情况下是不可能落空攻击的，而且贴身状态下瞄准时间长的缺点几乎可以无视，达到最大量的输出。

而副武器拥有拦截导弹、破坏护盾、浮雷3类。对于任何船只都只有一个栏位的副武器来说，用来作为输出显然是不合理的。尤其游戏的难度跨度较大，后期基本处于敌人的导弹海之中。推荐后期只使用高射速拦截导弹用的高射炮，能令飞船在战乱中生存更多的时间。

护甲选择

船体的耐久度分为4项：导流保护器、护盾、船体装甲、生命值。

导流保护器：手动使用R1键开启完全防御手段。是后期主要的防御手段，尽量选择高耐久度，低充能时间的保护器。

护盾：为地图四周蓝色的4瓣圆弧。是船体的主要耐久部分。在消耗后会自动回复能量，在护盾未被击破前都不会损害到船体，对于敌人也是一样。选择上同样选择低充能时间护盾。

船体装甲：为地图四周白色的4瓣圆弧。可以算作为船体的核心部分，在被击中后将无法自我恢复，而且回到空间站后也需要一定的修理费来修理。损坏时左边会有红色的标识告诉玩家您的船体已受损。

生命值：不可变的部分，在后期可以说击破装甲后几乎就是瞬间归零。千万不要看着自己还有100%的生命值就肆无忌惮，船毁人亡就是一瞬间的事情。



需要注意的是当你打开导流保护器的时候所有的武器将无法运作，但是你如果使用激光舷侧炮，激光射出后再打开导流保护器还是会有持续伤害。

组件选择

速度组件：关系到飞船速度的一共有三个部件。分别对应了平常速度、助推器效率与曲速飞行的倍率。其中最为主要的为助推器，关系到脱离战场和走位。不然逃离野生敌人将会是一件非常费时费力的事情。而曲速倍率是基于引擎的初始速度的倍数。所以两者都要同步进行更新。

货物组件：其中货仓是关系到游戏中期赚钱的关键，而最好的货仓并不是在平常空间站可以获得，需要加入商人工会后达到一定级别才能购买。而牵引引擎是极为重要的基础组件，茫茫太空中飘浮的货物需要有牵引引擎才能获得，在更换了初始的激光武器后一定要赶快购买。

TIPS 曲速飞向最终目标时，后方是无法接近的，需要从侧边并排时靠过去

子系统：众多的子系统，我们在游戏中都可以看到详细的作用。不过作为选择激光武器的飞船，其中大部分都可以舍弃。最主要的基础组件为“断层追踪器”。可以扫描小行星的薄弱点，也关系到一个奖杯的解锁。其次为“机动助推器”，因为速度组件再好，对于飞船转角的提升还是很有限，主要靠这个子系统来提升。接下来还有多余的子系统空间可以考虑“弹药目标选择”（关系奖杯）和“热能管理”，可以提升激光武器的输出效率。至于最下面的“特别”，则是剧情发展下额外增加的三条被动属性，可以自行选择成长方向。



游戏系统全面解析

经商

太空类游戏最经典的部分——经商。最具魅力的部分就是那些架空宇宙下奇奇怪怪的科技产品，往返于不同星系之间进行倒卖。也是游戏中期的赚钱手段之一。

界面设计非常简单，右上角为玩家路过每个空间站时商品的价格走向，左边则是每一样商品的价格库存列表。种类不算丰富，毕竟只是作为一种赚钱系统。当价格显示红色时表明当前价格过低，可以考虑买进，绿色则是过高，考虑卖出赚取差价。需要注意的是物品名称标记红色表明该商品属于违禁品。当遇见利刃星飞船时会被扫描出来造成不便，而且大部分空间站拒绝这些违禁品的贩卖。不过违禁品的利益也相对较高，需要玩家自行考虑进行取舍。物品的售价会随着游戏星系的推进逐渐递增。

在游戏中还会随机遇见“交易者”飞船，呼叫将会以最低价特定售卖特定物品或者最高价购买玩家当前的随机物品。在遇见的时候将船上的廉价货物丢出去就可以保证每一次都最高价出售。

关于违禁品扫描的一个小技巧：当你被警告时需要扫描时，快速打开菜单将自己的违禁品丢出飞船，然后接受检查并选择上交违禁品。当然交出去的只是一堆空气，然后马上收回丢出的违禁品离开。当拥有大量的贵重违禁品时这个技巧非常重要。在后期直接把利刃军飞船解决掉也是一个不错的选择。



势力

游戏中有许多不同的宇宙势力，不乏一些奇奇怪怪的外星生物。而能够建立关系只有五方势力。按△键打开进阶命令进阶菜单就能看到。其中“星民”与“星系利刃军”初始就为中立势力，其他三类都属于敌对的海盗势力。玩家在停靠空间站的时候是无法选择敌对势力的空间站。不过星系中也存在着许多中立空间站（绿色标识空间站）。势力间的好感度提升主要靠空间站的任务来提升，而敌对的势力则是去中立空间站来接取任务。而且每击毁某势力的一架飞船，也会造成势力好感度-1。

不同势力商品会有些许不同，不过都没有太多区别。其中，海盗势力空间站可以随意贩卖违禁品。



酒吧

酒吧可以了解到游戏中许多有用信息。和酒保对话，将可以得到当前星系的市场价格情况，或者花一点小钱让酒保把有赏金的敌人标记在地图上。在新闻公告栏可以看到当前星系中所有的随机事件发生情况，后期奖杯解锁需要密切关注这些公告栏。

在酒吧还能看到一名佣兵坐在旁边喝酒，玩家可以用不少的金钱来雇佣佣兵，和他对话还会把自己吹嘘一波。不过佣兵在前中期的确非常强大，大型战斗中能成为很好的吸引火力单位，并且当前星系的佣兵在当前星系几乎不存在对其有威胁的敌人，护盾都不会被破坏。而且，一旦雇佣佣兵后除非玩家主动解除或是佣兵被击毁，他将会一直伴随玩家左右。



支线任务

在空间站中我们可以在任务公告栏接取到一些可以重复完成的支线任务。任务种类繁多，虽说目的差不多，但是借由游戏的良好变现并不会觉得枯燥。任务种类大致可分为如下：

寻回：指定地点获取物品（需要牵引器）

铲除：消灭范围内敌人

运输：将物品运输到指定空间站（有些时候会是违禁品）

护送：保护指定目标到达指定地点

援助：保护指定地点的目标人物

TIPS 打开地图然后马上关闭可以不用起步就进入曲速飞行

不被击毁

任务完成后可以提高某一势力的好感度，降低另一个势力的好感度，并可以立即获得丰厚的报酬，中期资金获取的重要手段。不过不推荐护送和援助任务，这两种类型的任务太过耗费时间，容错率也低。在后期刷好感度或是赚钱的时候，如果没有自己想要的任务，可以接取后再取消，退出空间站再回去又能获得新的一波任务。



公会

游戏中，离开第一个星系后，除了势力空间站外还存在着商人公会站点与雇佣兵公会站点。当飞船进入后可以与公会会长签署契约成为一员。公会站点就会成为一个中立空间站。与平常的空间站没有太大区别，只是将酒吧替换成了公会办公室。而公会办公室接取的任务能提升当前公会等级。公会等级高后将可以购买一些只有公会空间站才会出售的特殊飞船与组件，同时也关系到一个奖杯的获得。



事件

游戏流程中会随机出现6件以内的地图事件，我们可以在酒馆的新闻公告栏看到当前触发的地图事件，大致可分为如下几类。



热潮类	增加售卖货物和矿物产出
犯罪潮	大量敌人进攻空间站
围攻	大量敌人进攻空间站，不过需要等围观船达到目的地
特殊飞船	当空间站发生饥荒，战争时会有特殊飞船前往解决事件
海盗头目	地图出现精英头目敌人

以上几类事件随机触发，当一个事件完成（例如特殊飞船到达目的地）过一小段时间才会刷新新的事件。其中关系到奖杯的有围攻事件与头目事件。围攻事件的标识是一把白色的小剑，而头目事件则是一个白色骷髅头。

脉冲

打开进阶菜单左边可以使用脉冲雷达知晓大范围内的敌人矿物分布情况，小地图也能看到分布情况。其中带了感叹号的表示当前的任务目标。

主要体现的用处在于解决任务落单的远处敌人以及确定有矿物的小行星。

红色◇	敌人
蓝色◇	盟友
白色◇	有矿物的小行星
黄色◇	任务目标
紫色□	弹药包
蓝色□	货物
蓝色大□	集装箱（敌人与雷区的必定能获得装备）



扫描

玩家可以按下触摸板来打开扫描仪暂停游戏。在这个界面按住R2键可以看到可视范围内所有飞船物品的详情。包括飞船的种类、势力、赏金以及货物，也可以看到太空中飘浮的矿物货物和集装箱内的物品。除了和酒馆的酒保得知赏金目标外，这也是一条快速得知赏金目标的方法，毕竟酒保并不会标记出所有的赏金目标。



赚钱之路

游戏由于流程对于玩家没任何提升，所有的成长全部要靠金钱体现，钱也就成为了这个游戏成长的最主要目标，没有什么任务和敌人是钱不能解决的。

交易跑商



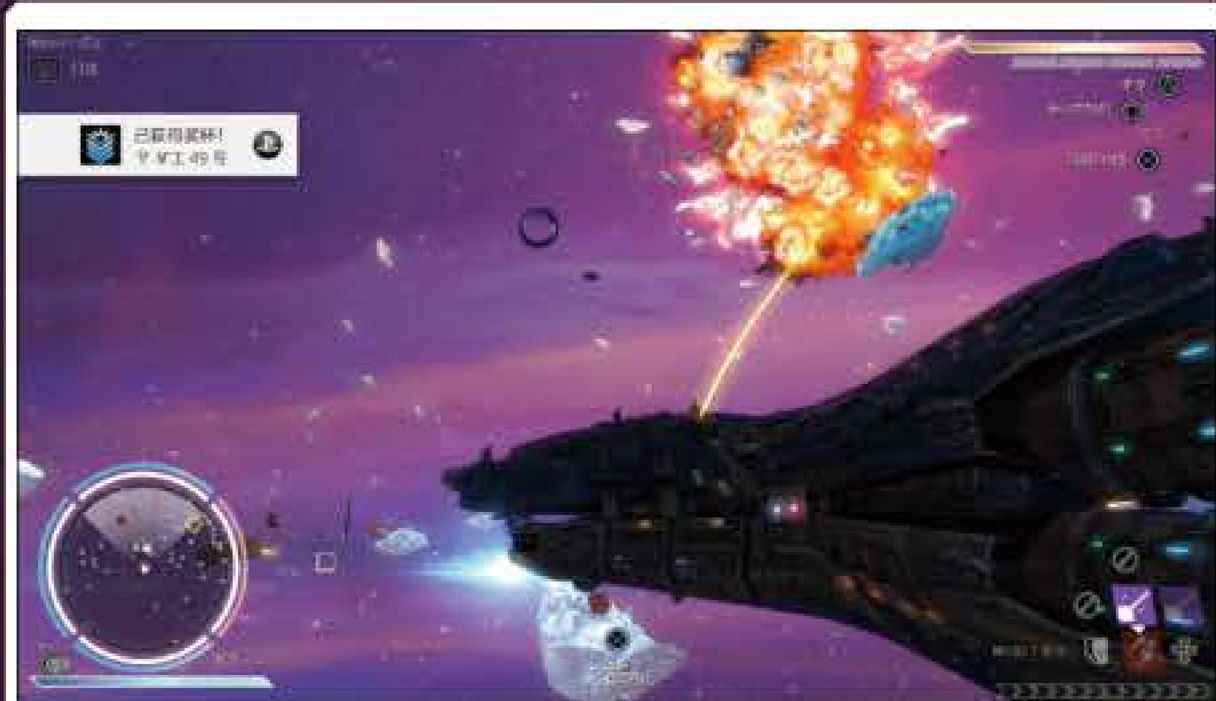
游戏中每一件货物的价格都会随着游戏的进度而提高。第一个星系中价值一万元的商品到最后一个星系售卖可能卖上五万元。这个价格的涨幅是由星系而决定，不是由空间站来决定。虽说有的空间站会显示红色价格或是绿色价格，但是总的平均线是根据星系的科技度来定。也就是说你在初始的空间站哪怕用最贵的价格购买一件货物，到了最后的星系找一个最便宜的空间站售卖也能赚到三四倍的差价。

当然我们首先需要一台大容量的飞船与仓库，前期我们需要先到商人公会签订契约并提升等级，来购买专用的跑商飞船与大容量仓库。武器就不需要了，只需要配好护盾和引擎即可。将最低星系的贵重商品扫购一空去后期星系大赚一笔。小心不要被后面的飞船打爆就好。

而另一种不需要专门去花费功夫做商人的交易方法就是利用地图上的交易者。好处是可以同时推进剧情以及其他奖杯累计项目，也不会感觉到无聊，缺点自然就是金钱来得没有专门跑商快。

当碰到交易者时，可以呼叫来与他互动，有买卖和抢劫三种选择。在呼叫前先将身上不值钱的货物丢弃，保证交易者只会收购我们的贵重品。在对话时，如果发现交易者出售的货物为贵重品，或者收购了我们很多的贵重品。立即出售我们的货物，然后马上选择打劫选项。如果交易者不反抗就会将他的货物连同我们卖的货物一同返回到仓库，反抗则直接消灭交易者回收全部货物即可。真是一场稳赚不亏的黑暗买卖。

拾荒挖矿



在游戏中会存在各种颜色的星云，小行星则分为岩石、冰块、金属。一般来说，蓝色星云中的冰块矿物最为值钱，能采掘到流星矿石或是纯净水这种贵重品。偶尔在金属矿区碰见与平常差别较大的尖状小行星也同样能采集到不错的贵重品。岩石区则都是一些垃圾物品，不要在其中浪费时间。

拾荒是指星系中的雷区。在飞行的过程中我们偶尔会遇见小地图有大片的红色x标记，指的是宇宙浮雷聚集的雷区。在雷区中一般都会蕴藏着几个装满好东西的集装箱，不同于垃圾场集装箱，其中能高几率的开出当前星系的装备。前期到后面的星系中开出一个MK6等级的装备能瞬间获得几百万的收益。

任务赏金

参考系统篇中所列举的任务种类，刷钱只挑选除护送援救以外的任务。最好是歼灭任务，毕竟后期还是要刷击杀数的。其次在后期任务会有些在别的星系，也可以退出空间站让任务刷新的方法将任务全部换成本星系可以完成节省时间。

关于赏金，酒吧的酒保只会标记出一部分的赏金，其实相当一部分的敌人都具有赏金。平时也不需要刻意去找，比如一次三方混战的任务可以得到相当多的赏金。但对于跑商，这种方法其实最为推荐，因为杀敌数在通关后也肯定是不够的。



海盗头目

游戏中海盗头目可谓是含金量最高的敌人，自身携带巨额赏金不说，而且必定掉落一个当前星系科技的装备。在中后期一个装备可能需要好几个任务的钱才能购买。头目难度也不高，在拥有当前星系最高科技的护盾、船体装甲和舷侧炮时就可以去找头目了。就是头目的出现率比较低，地图上看到的话优先度要放第一。



奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
白金	收集所有奖杯	解锁该奖杯以外的所有奖杯
铜杯	硬核侵入者	成功侵入10台转发器
铜杯	精准射手	摧毁 250 架战斗级飞行器
银杯	死亡之眼	摧毁 2,500 架战斗级飞行器
铜杯	主力破坏者	摧毁 100 架主力级飞行器
银杯	主力击碎者	摧毁 1,000 架主力级飞行器
银杯	冷酷现金	净值达到 500 万分
金杯	不义之财	净值达到 5,000 万分
铜杯	新朋友	唤醒特尔
金杯	尘埃落定	完成主要战役
银杯	跳跃者	跳出第一太阳系
铜杯	鱼雷爆破者	击落 500 架鱼雷
铜杯	打零工	完成任务板上的 50 个委托
铜杯	打捞工作	打捞 50 个容器
银杯	牵引拉动	用牵引光束收集 200 个物体
铜杯	海盗生活	掠夺一个商人
银杯	甜蜜新座驾	购买一艘新的战舰
铜杯	肌肉力量	雇佣一个雇佣兵
银杯	矿工 49 号	使用断层追踪器在 50 个小行星上进行开采
铜杯	赏金猎手	获得 10 份赏金
银杯	令人敬畏的赏金猎手	获得 100 份赏金
铜杯	海盗猎手	杀死 1 名海盗头目
银杯	海盗杀手	杀死 20 名海盗头目
铜杯	正式会员	加入商人公会
铜杯	特权会员	加入雇佣兵公会
银杯	老手	在任何公会中达到 5 级
银杯	仁慈心善	救援 20 个商人
铜杯	忙忙碌碌	在战斗中和商人交易
铜杯	黑幕交易	成功贿赂一个民兵军官

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
银杯	骷髅旗	成为中性海盗势力
银杯	铜管乐队	和民兵交好
银杯	先驱碎片	找到一个先驱碎片
银杯	戈祖	找到戈祖的脸
银杯	反物质微粒	找到一个反物质微粒
铜杯	突围者	破坏 1 个障碍物
银杯	冲出重围	破坏 10 个障碍物
银杯	毁灭者	购买一艘驱逐战舰
银杯	勇者无惧	购买一艘无畏战舰

白金指南



游戏一开始解决掉第一个任务后推荐先去中立阵营，接取提高血魔海盗好感度的任务，当血魔海盗变成中立并获得“骷髅旗”奖杯后，再接一个降低好感度的任务另其变为敌对，再开始游戏剧情。

使用进阶指令菜单可以全程自动标记路线，不需要考虑任何事情。游戏的玩法就是推剧情→赚钱→升级飞船→推剧情。剧情的难度一般跨度比较大，尤其是切换星系的情况下，就要去靠上文的赚钱方法去升级飞船。

需要注意的是当飞行过程中出现事件的优先度。

优先度第一的就是海盗头目事件，在地图上看到立马过去解决。

优先度第二是看到屏幕上方出现“侦测到不明信号”时，立马奔向小地图上紫色感叹号地点。完成一个QTE小游戏，需要10次。

优先度第三为当看到某个空间站有一把白色小剑的标志，并且光标移过去能看到“XX围攻”时，前去消灭带小剑标志的飞船即可，注意只有在空间站的小剑标志才算，在途中解决是无效的，需要10次。

当通关后基本上只剩下几个大数量的累计型奖杯和金钱奖杯。在回到前面的低难度星系刷完即可白金。总计白金时间在40小时左右，难度2/10。

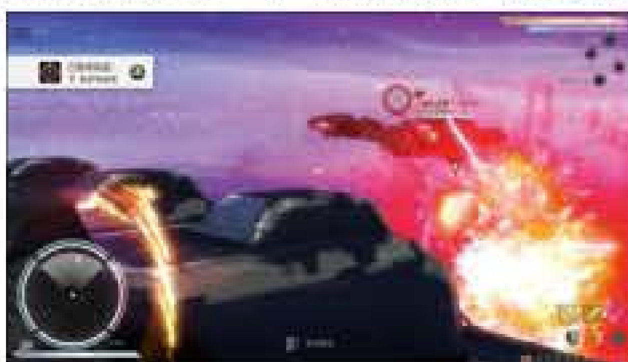
难点奖杯解析

不义之财

这里指的是按暂停后右上角显示的金钱数，玩家购买的船体与武器价格全部计算在内。而且游戏中买卖武器和飞船不会有金钱损耗，所以不用考虑存钱的事情。

鱼雷爆破者

需要安装“子系统”中的“弹药目标选择”，然后将船上所有的炮台全部换成高射速的脉冲跑。找到一条鱼雷船后停在面前，切换脉冲炮，按住L2键击落敌方飞来的导弹即可。需要注意的是浮雷是不算的。通关再补，耗时还是挺短的。



海盗生活

这里说的掠夺商人是指商人主动给予货物才算，反抗后击毁是不算的。利用交易者刷钱的途中自然解开。

矿工 49 号

需要安装“子系统”中的“断层追踪器”。在矿区时使用脉冲能看到有矿物的小行星上会有红色的准心，瞄准准心打爆小行星50次即可。

海盗杀手

如果通关后还没有解决掉20个海盗头目，可以挑选一个难度低的星系，观看酒吧内的事件表，将能够提前解决的全部解决，例如一些运输船直接飞过去打爆。令事件变成白色结束后等待20分钟左右刷新，看是否地图上会刷新头目事件。比较煎熬和看运气的奖杯。

老手

商人公会和雇佣兵公会任一5级即可，看个人所需。笔者推荐雇佣兵公会，6级时出售的特定飞船可以说通关前的神器。

黑幕交易

在前期碰到利刃军检查的时候选择贿赂即可，要贿赂成功才会跳杯。尽量前期解决，不然后期会越来越贵。



骷髅旗

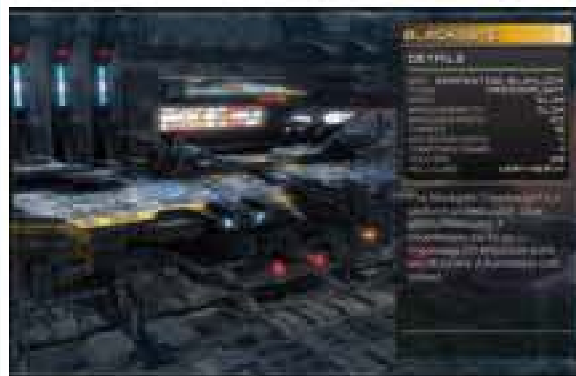
开场去中立空间站完成血魔好感度的任务即可，约需要200好感度。或者通关后开新游戏解锁也可。

先驱碎片、戈祖、反物质微粒

三个物品可以在最终剧情突入卡戎星系时消灭外星人（无法交流的外星生物）掉落的货物获取。运气不好的话后期附近星系的空间站也能接到消灭外星人的任务。

毁灭者、勇者无惧

当5000资金奖杯获取后即可解锁，需要注意的是要先将系统语言切换成英文，然后进入游戏售卖所有的物品，包括武器货物。然后购买Polaris与Blackgate飞船即可。后期空间站基本都有购买。





读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

TGS的另一种打开方式！





★从2004年UCG第一次组队现场报道东京游戏展至今，已经有12个年头，各位读者想必也早已习惯了传统的报道方式。今年对于日本游戏业来说是进化的一年，有鉴于此，本期TGS特刊采用了白皮书的形式，不仅有往年的传统报道，而且有针对出展厂商和日本游戏业的分析展望。一方面力求让玩家有耳目一新的感受，另一方面也是帮大家重新认识我们热爱过的日式游戏。不知大家对这种报道形式有何意见，欢迎把你们的想法分享出来。

★今年UCG参加了Chinajoy，结果反响不错。于是我们再接再厉，选择参展第三届深圳国际电玩节。日期是2016年10月1日～5日，地点是深圳会展中心9号馆（深圳市福田中心区福华三路）。各位如果有机会来深圳的话，希望来我们展台参观一下。5天之内会有不同的小编坐堂，欢迎大家前来调戏！

★2016年下半年，UCG将持续发力，目前已经有多本大家感兴趣的好书正在策划中，与游戏厂商以及顶级大作的互动也会越来越频繁，到了对应的时间节点就会与大家一一分享。这里可以先大家预告下期的重头内容：PS VR首发指南，对PS VR有兴趣的朋友可不要忘记了。我们十一之后见！



Email 大大小小：拿到最新一期《游戏·人》的时候发现这期的小说居然有《传说》，不用想都知道是哪位小编负责的了。原本还以为会是《TOZ》或者《TOB》的内容，仔细一看居然是《无尽传说》！这都发售过了多久了现在还拿出来……



《TOZ》没有外传小说所以也没法弄，《TOB》的限定版倒是有一篇小说，但是由于时间问题所以就没赶上这期的《游戏·人》。

《无尽传说》（以下简称为“TOX”）的这篇外传小说还是挺稀有的，这是在当年的专门志《VIVA ☆ Tales of Magazine》上连载的一篇以艾尔文为主角的小说，讲述发生在《TOX》和《TOX2》之间的一些事以及对《TOX》游戏本篇、《TOX》年表的利泽·马克西亚近代的一些事件进行补完。执笔的作家是曾为《TOX》写过官方小说的安彦薰老师，《TOX》的那三本小说一本比一本厚，我当时也是挺佩服的。负责插图的是曾为《神话传说》绘制过官方漫画的藤村あゆみ，在《传说》粉的圈子里也是一位响当当的人物。

由于这篇小说只有连载，并未推出单行本，加上所刊登的杂志较旧，所以国内这边看过的人也不多。考虑到今年正好是《TOX》5周年，作为纪念就拿这篇小说开始进行翻译连载。

编辑部 游戏风向标

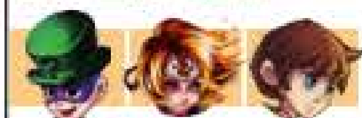
艾神异闻录5 | 2人



我觉得我不是一个怪盗，而是黑社会收保护费的。

——八重樱沉迷于向仲魔勒索钱财不可自拔。

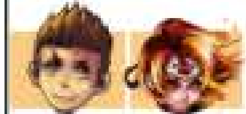
核心重铸 | 3人



“屏幕一闪还以为是显示器坏了，原来是读盘结束了啊。”

——等待《核心重铸》长达2分钟的读盘时玩着《妖怪手表》的昴星团。

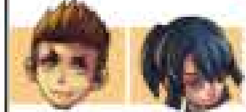
职业进化足球2017 | 2人



“说什么智能AI，只不过是添加了10-0-0防守阵型吧！”

——初上手觉得AI防守提高十分明显的筒子君，在经过了一段时间的游戏之后发现，其实电脑总是乐于龟缩禁区，等待防守反击而已。

NBA 2K17 | 2人

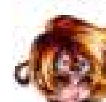


“技能动作×3、能力值升级×5、特色服装×2，添加购物车，确认付款！”

——在2K一丝不苟地对游戏进行了一番“革新”之后，筒子君已经彻底拜服于本作的商店支付系统，简直是体育类游戏之中的至高氪金体验！



Email 妖精博物馆：前两个月小伙伴们天天都在“屁股”“屁股”的，想约他们出去吃个饭都没空。好不容易觉得热潮有点降温了吧，《魔兽世界》又开了新版本，于是这帮人又都一股脑地去拯救艾泽拉斯了，好气哦。不过这大概也正是暴雪游戏的魅力所在吧？再看看稀饭君的小编寄语，莫名还是很感动的。有这样一款游戏能陪伴着玩家十年如一日地走下来，何尝不是一种幸福呢？



毕竟暴雪出品必属精品，作为MMORPG霸主的《魔兽世界》更是如此啦。我在大学的时候也是一名《魔兽世界》的玩家，个人对团队副本或者PVP什么的没啥兴趣，就在艾泽拉斯里当起了地精，天天挂拍卖和卖彩票也玩得不亦乐乎。现在工作了也就没玩了，当然并不是说《魔兽世界》不好玩了，而是个人信仰不够，稀饭同学依然忙里偷闲玩得热火朝天呢。



Email 球形汤圆 COCO：从最初制作人吹得天花乱坠，到现在的退款热潮，《无人天空》从推出至今都像是一场笑话。这件事教育了我们，吹水要适度，至少得给自己留一条后路 orz。



推荐去看《星际迷航3》，看完之后你会发现《无人天空》更烂了。在我的号召之下，负责上期攻略的新编辑余烬已经决定要去观摩一番。



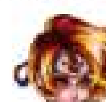
Email Amao：原以为索尼会搭配 PS4 Neo 推出一款性能更好的 VR 产品，因此一直持观望态度。不过 PS4 Pro 竟然年底就发售，我是不是只能乖乖地购入 PS VR 了？



PS4 Pro的上市日期确实比预想中的要更早，显然索尼不会在第一代VR产品推出一个月后就宣布先新硬件。目前PS VR的分辨率确实偏低，游戏阵容方面大多也都是以展示技术为主的试水作品，因此我的看法是如果你并不是狂热的VR爱好者，不妨先入手PS4 Pro，至于升级版的VR设备，迟早都会来的。



Email 波利打天天：《无人天空》这部作品虽然确实不怎么好玩，但也没那么烂啊。为什么我看到现在网上对这款作品的反应这么强烈，但凡提到这款作品的地方都是一片骂声，简直成烂作的代表了。



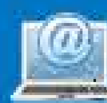
哎，作为全编辑部惟一白金了该作的小编，对于这种现象也是相当无奈啊。先不说本作自身的素质到底如何，本作最大的失败是它过于高调的宣传与实际内容形成的落差。并不是说它的宣传与实际内容完全不符，而是这种3A级别的宣传实在是配不上它贫瘠的游戏内容，毫无根据的巨大期望之后往往带来的是更为巨大的失望，而失望所需要的情感宣泄自然就落在了网络的笔诛墨伐上。总之，这件事又一次告诉了我们玩家，游戏的宣传都不能全信；也又一次告诉了各位厂家，卖游戏赢口碑还得靠过硬的游戏素质。



Email 波利打天天：本着不买第一型号机器的想法，在 PS4 的新机型出了之后我是相当激动，终于能够名正言顺地买 PS4 啦！个人还是非常看好 PS4 Pro 的，虽然不少人说造型难看，但个人没有先入为主，还是觉得不错的。本着支持国行的想法，想购入国行版本的 PS4 Pro，但看国行官网也没有什么消息……小编们有没有什么内部情报啊？



内部情报啥的没有，但根据中国质量认证中心的信息显示，索尼互动娱乐（上海）有限公司在9月18日已经为新的PS4主机拿到了3C质量认证，型号显示为CUH-2009A和CUH-2009B。可以肯定这就是最新的轻薄版PS4主机，A和B应该是对应500GB和1TB两种硬盘大小。通过了3C认证便意味着产品可以在中国大陆生产和销售了，所以至少国行版的轻薄PS4主机很快就会与玩家们见面了。至于PS4 Pro嘛，首先这台主机目前还未发售，其次国行也没有任何消息。但无论怎样，我们都应该对国行抱有信心，国行更好的发展需要玩家们的大力支持。



Email Ivy：我是一名 UCG 的忠实读者，十年来期期不落地购买 UCG，虽然比不上从第一期就追随的老读者，但也算小小的 UCG 迷妹。没有主机掌机前，阅读 UCG 是我每个月接触游戏的惟一途径。有了自己的游戏机后，对着 UCG 的攻略解析向着白金冲进的过程更是妙不可言。虽然现在网络非常发达，线上资讯攻略更新的速度也是纸媒无法比拟的，但当手握杂志，闻着书墨的味道，我心里有种踏实的感觉。毕业后，生活工作的节奏越来越快，游戏的时间越来越少，但我依然在空余的时间打开自己的四公主或者捧着小 V，对着 UCG 的攻略，在游戏的世界里徜徉，忘掉工作的压力，生活琐碎的烦恼。月初的时候，出差回来身体不适，去医院检查被告知身体状况告急，需要尽快治疗。我以最快的速度把工作交接出去后，短短 10 天内，跑了 6 家医院，每天听到的都是一个比一个坏的消息，听到最多的是，我家治不了，去 XXX 医院试试吧，他们是这方面的专家。跟朋友打电话开玩笑，再跑一家我就能收集齐医院的七颗龙珠召唤神龙了，但我的心里其实是惶恐的。终于最后一家医院开出了住院通知单，可以安排国庆节后手术。虽然手术依然有很高的风险，至少心中的一块石头落了地。

躺在床上不知为何，突然矫情地想写这封邮件，想在越过人生中这一道坎前告诉小编有个小小的迷妹，十年来默默的关注支持着 UCG。想给自己留个念想，我还想在年底前拿着新一期 UCG，攻略等了 10 年的 FF15。祝愿 UCG 越办越好，期待着第 500 期，第 600 期的 UCG。



读到这封某种意义上很特别的来信，一时间有些犹豫，该怎么回应Ivy读者。突如其来的病痛总会让人难过和失落，就连正处于小病小痛的亚健康状态的我自己偶尔都会莫名地郁闷起来，更何况像是Ivy说的情况，想必内心早已是惴惴不安。所以在给你打气加油之前，我想要感谢你对小编们和读者们的信赖。大概就像十年老友一样，就算不常见面，也会在最需要鼓励的时候想起对方，向对方倾诉内心最想说的话语，然后收获满满的勇气和力量，大步越过那道坎吧！最后我要私心一下，如果Ivy读者你看到了我们的回信，请一定要给我们再写一封来信（微信微博评论回复也可以），报个平安哦！



Email 狗绣金萨马：这次看到《黑手党Ⅲ》的特别报道，作为一个杂志老读者，感觉是真的长脸。国内那么多家所谓的游戏媒体，为什么人家别的都不邀请就请UCG去报导，肯定就是看中杂志的专业度。回想一下以往杂志对于2K Games的游戏制作内容的力度，也的确是不遗余力，以前的《生化奇兵 无限》从游戏本体到DLC攻略齐全，还有读游戏的剧情深度解读，《为战而生》算得上生不逢时，国内人气也不算高，UCG还是做了非常详尽的前线报导和攻略，更不用提之前的《无主之地2》和"《NBA 2K》系列"的攻略了，而且这些都是实打实的原创内容，不是什么全网络转到烂的新闻信息和论坛扒拉下来的所谓"攻略"，什么叫精诚所至金石为开，国内其他所谓游戏机媒体应该懂了吧！



其实读者大人不说，我们都没察觉到咱们对于2K的作品还真是挺上心的。不过这个倒真不是我们故意为之，而是作为平媒，需要懂得挖掘游戏当中有价值的内容呈现给大家，毕竟读者们都掏钱支持我们了，这点制作态度是必须的。其实纵观国外的媒体状况，我个人觉得2K Games的选择其实还是比较正常的，像是《Fami通》和《GameInformer》也经常都能够拿到游戏厂商的独家报导，除了业界认知度和专业度上他们有优势，很大程度上也是因为只有平面媒体适合这么呈现游戏的独家内容。所以这次受到邀请，我们也没有自我膨胀到认为就是国内媒体舍我其谁，而是明白到，国内目前还在潜心做杂志的，就我们一家了，因此被选中是种荣幸，也是种幸运。要说有什么值得一提的，那也就是还好我们还在坚持，守得云开见月明。



随着国内游戏市场进一步被国际认识，相信这种机会在日后将变得越来越多，说不定近期又会有这样的机会，大家不妨期待一下我们下一款能够独家采访的大作是哪一个~



Email fly 快银：开学之后的九月份又到了各种体育游戏大作狂轰滥炸的时期，足球和篮球都是必入的游戏，不过面对着这么两款抹杀时间于无形的作品，两种运动都放不下的玩家可真是忙不过来了。如何安排就看两款游戏哪一个的联机质量要更高一点了，那边的多人不卡就玩那个游戏，是不是很机智的办法呢！说起来，现在的编辑部内还有多少喜爱体育游戏的大大呢？



你说的联机质量的办法，其实两个游戏的服务器都不怎么样吧！！！前不久在游戏刚偷跑的时候，和好友一起讨论今年的服务器是不是变流畅了，结果我们瞬间就想起了去年游戏正式发售后，就不怎么能愉快玩耍的噩梦，果然还是老老实实地约个时间面基吧。至于编辑部的体育游戏爱好者，其实每年九月因为TGS的存在，这个周期内同事们都忙得不行，除了负责攻略的人之外，其他同时很难花太多时间来一起战个痛，不过体育游戏粉自然还是有的，但是比较尴尬的是这群人大都是平时不露脸的同事。



我不就是又露脸又不太忙的热爱体育游戏的同事吗！下班别走，来战个痛！

视频关键帧

主持人：SOS



大家好，好久不见了，我是UCG视频的小编SOS，在写关键帧的时候就开始感觉到了阵阵秋意，各位读者们也请注意一下天气变化，不要感冒了哦，这期要和大家聊聊是我去日本的那些事儿，今年有幸以媒体身分出国前往日本，第一站到了大阪，跑到了道顿堀上感受在游玩《如龙》时走过的风景，当晚在附近还有着一场野外LIVE，名字叫《美少年新撰组》，唱了很多怀旧的动漫歌曲，让一旁的观众们拍手叫好，之后众小编在纱迦大大的介绍下吃了道顿堀最具标志性的餐厅——蟹道乐，门外就是一个巨大的螃蟹，把蟹的做法发挥到了极致，真的是回味无穷，大阪真的是让人流连忘返，如果感兴趣的读者也可以去看看哦，如果还在犹豫的读者也不妨等下一期杂志，里面会收录大阪的游记哦（笑）。

偷偷打了个小广告，当然去了东京也是精彩不断，去了东京的第一天晚上和乙太两个人跑去东京天空树去观摩，在到了浅草站下了电车以后我们两人看了一下手机上显示的距离觉得不怎么远而且还能去看看浅草寺，所以我们决定走去东京树而没有选择坐专线去，到了浅草寺的时候已经是晚上六点了，浅草寺里已经没有多少人了，走的途中我们看到了有抽签，我和乙太毫不犹豫去抽签，抽完后，我转头看到了旁边有一行字，写着，如果抽到了凶的签请把签绑在这里，这样就不会把霉运带回家哦。我果断地绑了上去，而欧洲人乙太却兴高采烈的把他的签带回了家，随后还经历了迷路，走错路，绕远路等一系列事情后终于到达了天空树！的脚下，当时已经是晚上八点四十分左右了，之后问了里面的工作人员哪里买票，却被告知，他们是九点开始停止售票，让我们快点去买票，最后我们还是赶上了，乘着电梯上到了离地面350米的展览台，电梯打开的瞬间，被眼前的景色所打动，一览无遗的东京夜景，感觉今天经历的一切都值了！随后的就是东京游戏展的开幕啦，详情也可以关注一下这期的光盘哦，里面有精彩的展台秀！

好啦，快乐的时光过得特别快，这期的关键帧又到了说再见的时候了，咱们下次再见！



本期奖品



大奖：《核心重铸》抱枕

《核心重铸》T恤4件（L码）



1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 今年的东京游戏展里你最关注的新闻是哪一条？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年10月18日，以发件日为准。

398 期奖品

《战国无双 4》角色设定画集 1 本
《战国无双 4》明信片 1 套
《战国无双 4》原声音乐集 1 张

设定画集得主
柯泽林雾　hahaha56@126.com

明信片得主
462833180　462833180@qq.com

原声音乐集得主
神采奕 @ｙｉ'36424732@qq.com

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email sunxinliang1993：五年前，还沉浸在网游里的我知道了主机这种东西。随着每一期UCG的购买，拥有一个主机成了我的一个心愿。如今，当年的高三熊孩子成了职场小菜鸟，主机游戏，成了一个清晰的，触手可及的目标。我们这里也有买游戏主机的实体店。但是我很有顾虑，买了主机是不是真的可以畅玩游戏，可以连续几年体验很多新作？很担心买了主机和初期的几款游戏后，新品一出，已购买的老版本就只能玩自己最初的那几款游戏，这可怎么办，纠结，纠结啊……

其实主机更新换代的速度并没有那么快，举例来说，PS3是在2006年11月发售的，PS4则在2013年11月发售，中间隔了7年时间，这期间发售的PS3大作少说也有几十款之多，一一个全部玩下来的游戏体验绝对够回本了。游戏机就和家用电器是一样的，更新换代在所难免。早买早享受这句话绝非虚言，与其纠结浪费时间，不如赶紧行动起来把心爱的游戏机和游戏抱回家吧！

Email DemonBoy：TGS 召开的这段时间，各个厂商好像都在趁热打铁，放出《生化危机 7》、《怪物猎人物语》和《重力异想世界 2》等新作的试玩版，而且《尼尔 人造人》也说会在年底给试玩。虽然自己不能亲自去到现场体验，但是实际上玩家跟 TGS 这样的国外大展会的距离也变得越来越近了的感觉。

确实是这样。如今厂商、媒体和玩家之间的交流已经不是逐层传递。厂商可以开直面会让玩家得到第一手资讯，玩家也能当自媒体自发为厂商宣传，而媒体则是提供更加专业和更具价值的内容。以前我只能看看网站杂志的报道，游戏展集中放出来的新作影像还是我最喜欢的部分。因为那都是从来没见过的游戏，让人觉得大开眼界（当时还不知道什么叫缩水掉帧，还会把CG当实际画面），只是看看网上更新的视频或者杂志的新图片就已经很满足了啊。不过少说也是十年前的事情了，现在的游戏开发宣传周期更长，资讯流动飞快，厂商如果不卖力把游戏体验版尽快而直接地推送到玩家面前，可能就会流失潜在用户了。

Email 蜂蜜与诗人：我在402期放出预售图片的时候就不禁为之虎躯一震，大喊三声：MAFIA！MAFIA！MAFIA！不论是封面图的选择还是排版都正中我G点。等待发售过程的煎熬就不提了，在拿到书以后粗略地翻阅了一下，MAFIA3的特稿长度简直一本满足，并且作为一条高三狗并没有什么时间玩游戏，所以各种游戏攻略对我来说简直是折磨……每月两期的游戏机和gadio pro算是我了解圈内的惟二信息来源了。

这次能够去新奥尔良试玩《黑手党Ⅲ》实在是一次大好机会，所以制作相关内容时分量自然也非常足，能够被读者大人们喜欢自然是再好不过了。至于游戏攻略剧透这点嘛，我个人倒觉得起码大家对于《黑手党Ⅲ》是不需要担心，这就是一个复仇故事，里面的曲折再多，一句话说来也就无非是“痛宰仇人”，让我觉得这个游戏优秀的地方还是在于它的叙事手法和表现方式，这些都得玩家自己亲身去玩才能感受得到，光靠文字表述体现是很难还原的。

而且这一次游戏改成了沙箱形式，很多地方就是好玩，但得亲手玩才能享受到这个娱乐效果，攻略是传达不了这一点的，所以大家还是放心阅读吧~

最后提一下每年都会出现的高三学生党机友们，如果有什么信息需求，可以关注我们的官方微博和微信，直接给官博君和筒子君发信息询问，或是说一下你们有什么信息的需求，我们会在杂志内容制作上尽量去满足大家的需求。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



胜负师

最近因为工作、生活、孩子教育等问题相互糅杂，作息时间大幅变化，对自己而言已经没有了“碎片时间”一说，因为几乎所有时间都被碎片化。多线程全开，完成一件又冒出另一件。好不容易得闲开个机，却只是升级了一下系统，手柄拿起又放下的焦躁感或许年纪稍大些的玩家也能理解。另外，我觉得连续一段时间缺少睡眠对于精神的负面影响要大于身体。在我身上的主要表现为精力无法集中、易怒、深夜时感觉困倦却无法入睡……其中易怒这一点又容易影响家人朋友等与你接近的人，尤为困扰，可能和拖延症一样会是我接下来需要积极面对的问题。

大家都在关注TGS的这些天，我却在忙于数份合同，真的是感受了一把什么是“分分钟几十万上下”……不过无论对于UCG，还是对于各位读者朋友来说，这些新的产品或是合作，相信会为大家带来不小的惊喜，请静等接下来几个月的一一揭晓。

本期个人签名

时间告诉你什么叫衰老，回忆告诉你什么叫幼稚……



秋沙雨

☆本届TGS因为是在《TOB》发售之后，所以预料到了《传说》没有新消息的情况，今年就把关注点放在了《噬神者》身上，富泽制作人诚不欺我，果然要出新作了，到时候又是两份限定版+一份下载版伺候。

★当得知了《遥远的时空中3》要完全重制的消息，我的第一感想就是：暗荣觉得你很有钱，并向你抛出了情怀盒。然后我第二天就去A店和Game City各订了一份店特，可以预料到明年的补款会变得多么“感人”。最后感谢暗荣没有把望美的声优换掉。

本期个人签名

螺蛳粉可以乱吃，戏不能乱加。



三味线

◆“《高达VS》系列”要出新作可以说是今年TGS带给本人的最大惊喜，当然不止是我，编辑部的几位大大在获知该喜讯后同样是狂喜乱舞，惊呼声此起彼伏。可以预见不久之后会是一阵对战热潮，而吾等弱渣往往只求能败个体面。

◆掐指一算，又到了败家季节。九月好作品接二连三，《传颂》新作、《P5》又不知要耗上多少时间，眼看什么《FF15》、《精灵宝可梦》新作发售日也临近，我只想知道，体内的肝脏是否能平安撑到年底。

◆《Re：从零开始的异世界生活》终于播完，心底却完全没有空落落的感觉，或许是结局太甜，又或许是上了年纪对这些不再执着，反正内心毫无波动就对了。

本期个人签名

“有人说我站在道德制高点上，呵呵，你自己没有道德底线，我站在哪里都是高地。”



马修

最近开始自我强制治疗拖延症了。日常的有吃完饭立刻洗碗，还有一些去年决定但迟迟未做的小事也都纷纷完成，就剩戒烟和早睡两大隐藏BOSS级目标了……

都说天秤座是天生的社交高手，但我发现却已经陷入了彻彻底底的社交惰性，不再为社交而去强制自己去了解没兴趣的事物、推脱酒肉朋友凑一起吹牛海侃的饭局……和同为天秤座的夫人说起，她竟然也是这个状态。

其实正常的社交是因为同样的兴趣走到一起，为了迎合社交而强行去了解没兴趣的领域，只会因为初级和外行被人看扁，追妹子尤其如此。这算是个人的一点没血没泪但有屈辱的小教训。

最近经常给老妈和夫人辟微信朋友圈大量转发的各种谣言，想想那些营销号和所谓的网络传播公司也是够拼，只是有这才能干嘛不去做点别的，偏偏写这些打着科学旗号的草人听闻的谣言段子。

网购一本《呼兰河传》，头一天半夜下单，第二天上午10点就收到了，成为了本人网购收货最快的新纪录。

本期个人签名

寒来暑往一年又一年；生老病死一辈又一辈。



梦叶

@本以为《如龙6命之诗》相较于系列以往依旧变化不大，但从TGS期间放出的实际演示来看，不仅可探索的地图的区域增加，战斗与场景间的互动也有了显著的提升，再加上一票新加入的小游戏和全明星级别的参演阵容，本已决心退坑的我只能边打脸边剁手。

@《重力异想世界2》一开始我也是拒绝的，除了自由失重所带来的新鲜感和爽快感，初代单调的战斗和PSV版挑战失败后那漫长的读盘时间，都给我留下了挥之不去的阴影。然而除了之前公布过的月球和土星状态，TGS公布的最新影像中还出现了新的战斗形态，让我再次对本作的战斗产生了期待，可爱的重力公主甚至还在游戏中登台献唱，这就更不能忍啦！

@其实以上都是自己为那些“本以为会在年内发售结果却延期至2017年”的作品找来的替代品罢了，我倒是要等着瞧瞧这些为了对应PS4 Pro而延期的游戏到底增强了多少！哼！

本期个人签名

延期！延期！全部2017！



宇宙人

☆第四次去远征TGS，今年比往年要收敛，所以行李箱比去年要轻了很多，以往每年回程的时候行李都超了托运30kg的重量限额，而今年只有19kg——毕竟最近信用卡刷得有点狠，不得不节约一点。今年去了一趟大阪倒是让我非常难忘，大阪这地方不大但可以逛的地方实在太多了，有机会自由行的话我可能逛三四天都不会腻。还有就是随处都能见到中国人，而且韩国人也不少——几天下来，我有点理解《如龙6》三国极道大混战的局面似乎不是那么科幻了。这里对一起出来玩还顺便担当带路的黑X表示衷心感谢。

☆新海诚的电影《你的名字。》超赞，就连我这种崇尚暴力而不怎么看爱情片的人都按捺不住去看个二刷，而且岛国那边的电影院氛围很好，我全程甚至连手机都不好意思打开。之后还顺道去秋叶原那边买了画集和小说，大满足！

本期个人签名

国庆就决定用来补7月番了……



三日月

在截稿前，7月旧番《New Game！》也完结了。这部以反映游戏业界的萌豚番除了百合之外还是有着不少亮点的，例数第二集还出现了TGS的桥段。接下来的十月就准备看《三月的狮子》了。

《女神异闻录5》最后我还是决定再等等中文版，或者至少再等等美版再出手了。

提到《女神异闻录5》就不得不提一下限定版了，美版的限定版无论怎么看也比日版的要给力啊……而且重点是，竟然还便宜不少！

本期个人签名

是时候来一发美版限定版了。



乙太

●在日本期间抽空看了《你的名字。》，也算是了却了在电影院看新海诚的心愿。就电影本身而言，画面依然达到了壁纸水准，剧情也更容易被大众所接受，而RADWIMPS负责的多首歌曲与配乐更是超于完美，可以说各方面都超出了我的预期。截稿前得知了香港方面会在今年冬天上映，看来是时候前去二刷了。当然如果有读者对这部动画感兴趣的话，我也强烈建议大家前往电影院观看。

●等了这么多年的《女神异闻录5》终于如期而至，由于资金有限，带又鸟小水晶的DX豪华版是无缘了，于是直接在日本购入了日版限定。截稿前得知作的首周销量双版本有34万多，而PS4版的消化率达80%以上，在断货的情况下卖出了这么多，也算是可喜可贺了。可惜还没有时间深入玩耍，只能等到截完稿后慢慢品鉴了。

本期个人签名
《Fantôme》



纱迦

★时隔两年，重游大阪。这次我们入住的酒店就在道顿堀附近，房间够大，服务够好，价格便宜。回国后到网上一查，发现这家酒店在旺季时的价格十分惊人，果然旅游就是要错开旺季。不过没有樱花的日本，颜值大幅下降，这就没有办法了。

★每年TGS，至少要去两次秋叶原。最近几年UCG TGS小分队一直住在神田的一家旅店，步行去秋叶原只要15分钟，十分方便。然而秋叶原如今值得一买的游戏商品越来越少，这倒不是因为日式游戏衰退了，而是由于亚版游戏崛起了。而且如今中文游戏已是屡见不鲜，日版游戏往往不带中文，这也严重影响了中国玩家的购买欲望。另外6.5左右的汇率也是个问题。

★9月内手部受伤两次。去日本之前切菜时不小心切到手指，在日本时吃海鲜不小心烫伤了胳膊，到本期杂志截稿前也没有完全好。正好前段时间很喜欢看《ReLIFE》这部动画，里面说人一过20岁，身体恢复能力就会下降。所以27岁身体、17岁外表的主人公受伤后恢复缓慢。仔细一想真是细思恐极。



本期个人签名
已解锁成就：在日本看一场电影。

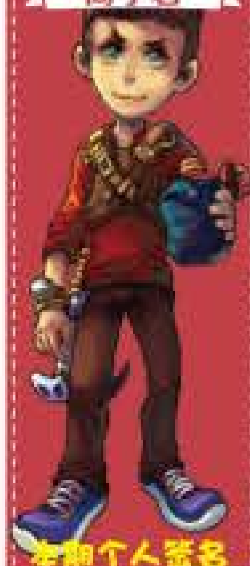


初心者

上次提到《RO》，因为是个经验倍率和掉率都不高的服务器，所以自己单练到后面简直就龟速了，跟那些土豪比起来更是低效得无趣。不过转念一想，对本来就没什么空闲的工作党而言，网络游戏本身就是很奢侈的娱乐方式，所以偶尔上线随性刷刷怪，那种意外地捡到宝的瞬间反而更能够让人感到满足。满级神装什么的，还是随它吧。

《你的名字。》备受热议，于是没忍住就把尝鲜版看了。这次新海诚确实抓住了目标群体的爱好，恋么煽情怎么来，在一些取材设定上也颇有意思，比如那个口水酿酒（略）。对于倾向于欣赏作画而不是看背景的人（比如我）来说新海诚之前的作品都不算合格，但借助于外包之后，这一部片也总算可以令人惊艳了，另外据说年底香港还会引进。不过我更想看的其实是《声之形》，然而至少还要等个半年，补完漫画原作的我正痛苦不堪……

本期个人签名
宝可梦新作创举不能更多：这次不但可以脱帽子，换装能染色，而且还有眼镜！（请务必要有红框眼镜）



筒子君

中秋节躲在公司加班，原本觉得十分委屈，不过看着节后同事们工作赶不上进度的样子，我才能意识到加班实际上如此有意义。俗话说每逢佳节倍思亲，节前给家里打电话，结果连亲妈都顾不上跟我聊几句，果然外地上班的我实际上已经是被扫地出门了吧。十分失落的我就只有依靠吃乙太等人家里寄来的月饼来填补内心的空虚，不过今年真的是吃了好多不同类型的月饼，赞！

月中根据大家的安利看了《釜山行》，与之相比，对于难出佳作的国内电影业，大家好像都很乐于将锅甩给审核制度，其实这和审核制度真的没有必然联系，毕竟国内有太多"烂片"只要找对演（xian）员（rou）就能轻松收获成功，投资方自然也更愿意将钱花在明星身上，而不是真正去投资优秀又有潜力的电影了。

本期个人签名
肚釜不是祸，尸祸躲不过！



昴星团

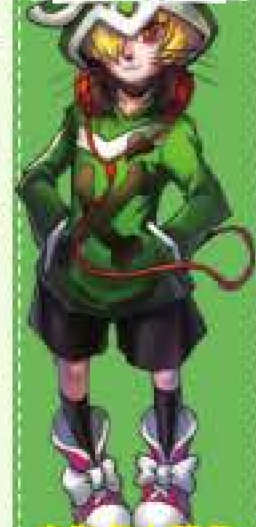
★《核心重铸》玩到最后才得知这只是个半成品，拿内容不全BUG极多的半成品来唬弄玩家的做法真是令人生气。回想了一下，今年稻船敬二负责的两款游戏都是属于亮点和重大缺陷并存的作品，实在是不敢恭维。

★近来一个月的生活都被《妖怪手表3》和《核心重铸》占去，希望月底的《侠客风云传 前传》能让我放松一下，不过想想有TGS试玩小编力推的《怪物猎人 物语》，似乎10月之后的游戏生涯还是会一阵忙碌。

★抽空偷偷看了看微博上热传的韩国丧尸电影《釜山行》，感觉导演用了过于夸张繁长的方式表现出自己想说的话，煽情部分感觉也一般般，并没有说的那么神。

★《游戏王ARC-V》的剧情真是越来越糟糕了，想起刚播出（2014年）的时候，大家因为第七集高能而纷纷觉得这是个神作，故在现在看来有种从这边的天堂一路掉到地球另一边天堂的悲伤。

本期个人签名
冰淇淋月饼真好吃（舔嘴）。



古林

●中秋前拿到《女神异闻录5》后就完全沉迷了进去，这一作实在非常优秀，剧情节奏适中，画面与演出也是炫酷得不要不要的。并且游戏难度比我想象的要高得多，第一个迷宫的BOSS就差点团灭了，还是老老实实把难度调回普通吧……目测通关一周目确实要80小时左右，这在近年的JRPG中已经是厚道到惊人了，喜爱JRPG的玩家可千万千万不可以放过。

●近日的一大噩耗就是《最后的守护者》跳票了。说好在我生日那天出的呢T_T……我还以为苦苦等了这么多年，终于是等到了，结果一言不合就跳票。最近的游戏啊，怎么都爱跳跳跳……

●TGS最大的惊喜就是看到了《大逆转裁判2》的消息，终于要把这个坑给填上了啊！

本期个人签名
天了噜《P5》太好玩啦——！



果汁

★《女神异闻录5》真是今年玩到的最满意的RPG了！不仅制作非常用心，制作组的品味也一如既往的时髦值满点，主线剧情虽然看起来比较单纯但是节奏也把握得很好，让人忍不住不断玩下去想看看后面到底发生了什么。最让我惊喜的是恶魔的建模做得非常好，熟悉的交涉系统也回归，近年从《巫师3》后就没有玩过如此让人投入的RPG了。

★《传颂之物 两位白皇》终于发售，推进了一部分流程后发现剧情果然没有令我失望，希望这种节奏能一直保持到结局。虽然玩家之间有句戏言是"《传颂》不会有好的结局"，但总归可以期待一下的嘛。

本期个人签名
《P5》和《传颂》两手抓。



乌冬

◆看了《星际迷航3 超越星辰》，一直以为是初次接触这个系列，但总有似曾相识的感觉，查了一下发现原来动画版在八九十年代的时候引进过，不过那时候的名字不叫《星际迷航》，而是叫《星际旅行》。应该就是在那时看动画留下的记忆，不过剧情什么的已经完全没有印象了，只记得那个像盘子一样的飞船，还有船员们穿的像紧身衣一样的制服（笑）。

◆本来还想说买这个月出的HKT48纪录片BD，一查才发现亚马逊只有普通版，完整版BOX只有官店有卖。好吧，拜托去TGS的阿鲁买，想不到没发售几天就卖断货了，真是双重打击，现在只好期待哪天运营想通，把完整版BOX也放上亚马逊了。

本期个人签名
《高达VS》新作终于公布，看来也是时候要买PS4了。

白菜

上次“小编寄语”中说道《苍翼默示录 神明之梦》是我购买的第一款PS4数字版游戏，后来被人吐槽“不是《东方计划 幻想圆舞曲》吗！你还做过直播的！”由此惊觉自己在不知不觉间把下载专用游戏和实体游戏做出了区分。不知道大家是不是也有同样的心理呢？（天之声：还有会免游戏也算购买数字版哩～）

片荒期间在朋友的推荐下恶补了“《Spec》系列”。一开始以为是高智商破案＋超能力要素，TV版的发展也挺不错，但是从SP《翔》开始引入世界规模的阴谋后，感觉编剧的脑洞就一发不可收拾，不断扩大规模。男主人公一开始明明只是个热血正义汉子，越到后期越感觉是一个分不清敌我实力差距的ZZ，如果不是剧情需要估计都死了几百次了。好在女主人公的魅力一直是爆表状态，否则真不知道能不能看完。这不禁让我想起90年代那些强行做OVA和剧场版，让原作氛围爆炸的作品（例如《凯传》、《机动战舰抚子号》之类），所以将人气剧集强行做续篇的做法真的要不得。

本期个人签名

东北水饺渴望度+1。

苍穹

◎今年TGS个人最关注的无疑是《生化危机7》以及CG电影《复仇》，其实除去第一人称视角外，我对本作倒是越来越期待起来。由于游戏发售时临近春节，特地去换了港澳通行证，万一物流受阻就直接奔赴香港提现货。

◎看到Capcom展台活动上一位偶像妹子被《生化7》试玩吓得花容失色后，不禁深深地感慨我们的直播间应该是找不出有这种效果的女主播了。

◎利用上下班乘坐地铁的时间读完了《猎魔人》前三卷，第四、五卷也已预订。现在就差一个较长的时间段让我来好好体验《年度版》了，然而看了之后的工作计划感觉春节前都希望渺茫……

本期个人签名

犯错不可怕，可怕的是在同一个问题上一错再错。

哪尼

◆老家厦门这次受台风的影响堪称是五十年来最大的一次，除了财产损失和人员伤亡外，甚至市中心有些地方都停水停电好几天没能恢复。由于很长一段时间以来不管多大的台风在最后一刻总会绕过厦门，大家都笑称是郑成功石像镇守一方的功劳，久而久之似乎都有些掉以轻心，就连我看到这次的预警后也压根没放在心上，直到那天早晨看到朋友圈和微博上的惨状后，才赶紧给家里打了个电话，所幸家人和朋友都平安无事。

◆这次《女神异闻录5》的迷宫和以往的感觉完全不同，潜入系统和互动解谜元素所占的比例远超我的想像，就像是强化版的《幻影异闻录#FE》，不少细节部分也有相似之处。虽然都是同一家公司出品，不过到底是谁借鉴了谁呢。

本期个人签名

没有RAP的《女神异闻录》好不习惯……

稀饭

【游】因为时间安排冲突，我直到这一期才终于不杀人通关了《杀出重围 人类分裂》，无警报则因为流程中某次存档失误而没拿到，实在是遗憾。虽然期间听到不少对流程和BOSS战的吐槽，但早已习惯了前作套路的我倒是没有太大的不适应，毕竟我对前作的BOSS战可以说是深恶痛绝，而这款游戏对我来说最大的乐趣是探索场景中的各种暗道和隐藏的秘密，起码就这一点来说，《人类分裂》原汁原味，甚至有点再进一步的感觉，至于故事本身没讲完的问题，我想大家还是保持耐心吧，以光照会的组织之庞大和阴谋之深，想要亚当以一人之力短时间内将其扳倒也是不太现实的。

【剧】近一段时间游戏玩得太多，不知不觉才发现自己丢下了很多美剧连载，恰逢9月美剧纷纷重新开播，又是时候回到以往“游剧书画”一个不落的节奏了，目前惟一重新开追的剧只有《盲点》，但9月19日有《撒旦在人间》第二季，20日是《神盾局特工》第四季，30日是《卢克·凯奇》，10月2日还有HBO的重头大作《西部世界》，估计可以一直看到冬歇为止，一本满足。

【书】我一向偏向于读外文小说，华语圈的作品读的基本都是杂文（例如梁文道的《常识》和《噪音太多》），这回偶然在西西弗书店碰上了许荣哲的《小说课Ⅱ——偷故事的人》，一翻之下感觉大有收获，便顶着自己以往“有序号的书一定要从第一本买起”的强迫症入手。虽然名字听着像是个教育类书籍，但实际上这本书里汇总的其实是这位著名作家、编辑和导演在多年间的演讲稿整理成的杂文，实用性的内容当然是有的，例如在开篇就教会了读者如何用7个问题在3分钟内创作出一个故事，不过总体而言最有趣的地方还是在于作者对于讲故事技巧的个人心得和体会，哪怕你对于成为一个讲故事的人毫无兴趣，其实读下来也可以更进一步了解那些让自己喜欢的作品到底是如何营造出吸引你的故事。

【画】之前有提过，我有个看到轻小说改编漫画觉得故事还可以就回头去找原著的习惯，但事实往往会让我失望，最近恐怕是这一种情况的高发期，目前只有《骑士・魔法》这一本小说的总体素质还让我感觉不错，至于《不过是蜘蛛什么的》和《某大叔的VRMMO活动记》……我只能说自己就不应该看什么Web版这种未经雕琢的文字以及漫画改编真的好伟大……

本期个人签名

拔完火罐，准备等印子消了就去游泳，这算不算致敬菲尔普斯（笑）

八重樱

★原本计划十一期间回一趟老家，然而看了看期间的机票价格再看看空瘪瘪的钱包，我只能默默地关掉了购票页面。不过这样一来正好有空去看NIGHTWISH的演唱会了，正所谓塞翁失马焉知祸福呢？

☆说到看LIVE，我发现我有点跟不上时代。以前看ACG相关的LIVE，最多只用跟着节奏蹦一蹦，而现在的LIVE好像更流行观众“打CALL”？我完全没有研究过这个，感觉自己也没啥体力全程挥舞荧光棒。这就导致了一个非常尴尬的现象，那就是我周围的人都HIGH得不行，只有我一人全程桩立……嗨呀这尴尬，好气哦！

本期个人签名

I will be there.This I promise. This I swear.

余烬

▲余烬小编的形象终于正式与各位读者见面啦！在确定自己形象的设计方案时，我研究了一下现有小编形象的设计特点，发现有以下几条：1. 小编名和形象整体的造型有联系；2. 通过形象的动作来表达小编想传递给读者的一些信息；3. 有一些和小编相关的小物品用于装饰；4. 头部较大以突出脸部表情。当然，以上的4点并非是每一个形象都具有，仅仅是我总结的优秀小编形象应该具有的特点。而我在对自己的小编形象进行设计时，也是尽量遵循上述4条特点，不知道各位读者有没有体会到我通过动作想传递给你们的信息呢？

▲TGS上完全没有一丁点《最终幻想Ⅶ 重制版》的消息实在是让我寒心啊……作为该系列的忠实粉丝、该作品的狂热粉丝，哪怕透露一下游戏开发顺利也能让我心满意足啊。当然，我还是可以期待一下今年12月份的PSX，毕竟本作无论是前年还是去年都在PSX上放出了消息（虽然前年是“原汁原味”版）。SE别画饼了，给力啊！

本期个人签名

不用期待《最终幻想15》重振日式RPG啦，《女神异闻录5》已经做到了！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.09.26-2017.03.31

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

今年的 TGS 为玩家们带来许多未售游戏的最新消息。不过在发售日的情报上，众多厂商都不约而同的选择延期。继 11 月的高峰期后，下一个游戏高峰期将定位在 2017 年的 2 月份。喜欢中文游戏的玩家需要注意，11 月份的《龙珠 超宇宙 2》在 12 月 1 日将会推出繁体中文版。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
20 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 11 月					
23 日	战国无双 真田丸	战国无双－真田丸－	Koei Tecmo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
8 日	怪物猎人物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	角色扮演	日版
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	日版
8 日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA	益智	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
13 日	纸片马里奥 色彩溅落	Super Mario Color Splash	Nintendo	平台动作	日版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
2017 年 1 月					
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
26 日	XCOM 2	XCOM 2	2K Game	策略角色扮演	美版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスタ－プラチナスタ－ズ	BNEI	模拟育成	中文版
29 日	妖精剑士 F ADF	Fairy Fencer F Advent Dark Force	Compile Heart	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
11 日	古墓丽影 崛起 20 周年纪念版	Rise of the Tomb Raider 20 Year Celebration	Square Enix	动作冒险	中文版
13 日	蝙蝠侠 阿克汉姆 VR	Batman Arkham VR	WB Games	动作冒险	美版
13 日	初音未来 VR 未来演唱会	初音ミク VR フュ－チャ－ライブ	SEGA	其他	日版
13 日	夏日课堂	サマ－レッスン	BNEI	模拟育成	日版
14 日	驾驶俱乐部 VR	DRIVECLUB VR	SIE	竞速	中文版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
21 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman Return to Arkham	WB Games	动作	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
25 日	最终幻想 世界	ワ－ルド オブ ファイナルファンタジ－	Square Enix	角色扮演	中文版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン－ホロウ・リアリゼーション－	BNEI	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無盡	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
27 日	热血高校 火爆界限	クロ－ズ Crows Burning Edge	BNEI	动作冒险	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ －不思议な旅の炼金术士－	Koei Tecmo	角色扮演	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジ－ジェネレ－ション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文
23 日	战国无双 真田丸	戦国無双－真田丸－	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy ⅩⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
1 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	最后的守护者	The Last Guardian	SIE	动作冒险	中文版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く 6　命の詩	SEGA	动作冒险	日版
15 日	秋叶原之击	AKIBA' S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的花嫁	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	王国之心 HD 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	动作角色扮演	日版
19 日	苍蓝革命的女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	日版
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 Biohazard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
9 日	仁王	NIOH	Koei Tecmo	动作	中文版
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	尼尔 人造人	NieR Automata	Square Enix	动作	日版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon Zero Dawn	SIE	动作冒险	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy' s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect Andromeda	EA	角色扮演	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
26 日	XCOM2	XCOM2	2K Game	策略角色扮演	美版
27 日	极限竞速 地平线 3	Forza Horizon 3	Microsoft	竞速	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
11 日	古墓丽影 崛起 20 周年纪念版	Rise of the Tomb Raider 20 Year Celebration	Square Enix	动作冒险	中文版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
21 日	蝙蝠侠 重返阿克汉姆	Batman Return to Arkham	WB Games	动作	美版
25 日	暗黑血统 战神版	Darksiders Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴V 天际 特别版	The Elder Scrolls V Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	耻辱杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	丧尸围城 4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
31 日	质量效应 仙女座	Mass Effect Andromeda	EA	角色扮演	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
29 日	恶魔凝视Ⅱ	デモンゲイズⅡ	角川 Games	角色扮演	日版
29 日	迷 Q 地下去死团	メイ Q ノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	中文版
29 日	极限凸起 萌情水晶	限界凸起モエロクリスタル	Compile Heart	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
20 日	讨鬼传 2	討鬼傳 2	Koei Tecmo	动作	中文版
20 日	超时空要塞 Δ 紧急出击	マクロス Δ スクランブル	BNEI	射击	日版
20 日	偶像死亡游戏 TV	アイドルデスゲーム TV	D3 Publisher	动作冒险	日版
25 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	中文版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク無双	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無雙 英傑傳	Koei Tecmo	策略角色扮演	中文版
2016 年 11 月					
2 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ~不思议な旅の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダムジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙 ~真田丸~	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	公主是守财奴	プリンセスは金の亡者	日本一	角色扮演	日版
2016 年 12 月					
15 日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的花嫁	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
19 日	苍蓝革命的女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	日版
2017 年 2 月					
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ~時をこえて~	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 9 月					
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
2016 年 10 月					
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	中文版

09.26 XCOM 2

攻略预定

多机种 策略角色扮演 ■2K Games ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A



作为《XCOM》系列"的第三作，本作的故事发生在上一作之后，虽然XCOM顽强抵抗，地球依然被外星人侵占并统治。玩家在本作中继续扮演指挥官带领着新生的XCOM和外星人以及其操纵的政府战斗。和前作相比，本作的核心系统并没有发生太大的变化，兵种在功能没有发生变化的前提下加入了新的技能，外星人的外观以及能力都得到了一定程度的强化。当然，本作最吸引玩家的依然是其随机性极高的关卡以及战斗，永久性的死亡惩罚也让玩家需要在万变的战况中随机应变方能让自己的小队平安归来。

10.06 苍翼默示录 神明之梦

多机种 对战格斗 ■Arc System Works ■对应机种为：PS3/PS4 推荐度 B



系列惯例的家用机最新作，在街机稼动约一年之后，以最新版本同步的方式登陆家用机平台。本作的街机版采用定时升级的方式，以三个阶段更新了街机模式下的剧情发展，而家用机版也将其全部收录，每个角色可以体验到完全不同的三段剧情。家用机版独有的故事模式也是本作的一大特点，收录了以拉格纳为主人公的故事的终结，从初代发展至此的剧情也将迎来落幕。参战角色为系列最多，同时还会追加街机版尚未实装的新角色 Es 和夏目麻衣，值得 FANS 第一时间购入。

10.07 黑手党Ⅲ

攻略预定

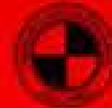
多机种 动作冒险 ■2K Games ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A

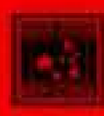


不再是伪沙箱，不再是由 2K 捷克工作室打造，交给了全新开发商 Hangar 13 打造的《黑手党Ⅲ》透出了一股完全不同以往的精气神，脱胎换骨的游戏形式和一如既往的时代氛围让这款作品看起来比以往任何系列作品都更为吸引人。玩家将会扮演林肯・克雷，一位参加过越战的老兵，在回到家乡新波尔多后，却发现养父所管理的黑人帮派陷入麻烦，便为他们挺身而出。没想到最后他们遭到意大利黑帮背叛，侥幸活下来的林肯至此走上了向意大利黑帮报复的道路，还与三位黑道头领结盟，建立起新的犯罪家族。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

20th
ANNIVERSARY
PERSONA

PERSONA
20TH
ANNIVERSARY


THE SHOW'S OVER


T WAS FUN WHILE
IT LASTED,
GOODBYE
祐介


1996
女神异闻录 Persona


1999·2000
Persona 2 罪 & 罚



2006

Persona 3

2008



Persona 4

2012



Persona 4 The Ultimate in Mayonaka Arena

2014



Persona 4 The Ultimax Ultra Suplex Hold


PERSONA Q
SHADOW OF THE LABYRINTH



2015

Persona 4 Dancing All Night



2016

Persona 5




Let us
start
the game.




MISSION
ACCOMPLISHED


CAUTION

20th ANNIVERSARY PERSONA









